ყოველთვიური კომპიუტერული ჟურნალი

კომპინფო

№ 1 მაისი
ფასი 1 ლარი





HALF-LIFE 2

გეშინოდეს! წინ დიდი გამოცდა გელის...

დროა შეიარაღდე! პლანეტა ომს ელოდება

შენს ხელთაა კაცობრიობის ბედი
შენ ხარ მხსნელი
შენ ხარ რჩეული!!

ასევე ნომერშია:

- Apache სერვერის დაყენება
- IIS სერვერის დაყენება
- ინტერნეტის ისტორია
- სუპერ Boot CD დისკი
- ვირუსების მოცილება
- Overburning როგორ კეთდება

და სხვა მრავალი საინტერესო



ჟურნალი „კომპინფო“
№1 მაისი

ჟურნალი დაკაბადონებულია შპს „მიკრო პროგრამები“-ს ბაზაზე

გამომცემლები:
გიორგი პერანიძე
კახაბერ კაშმაძე

ჟურნალის მომზადებისას თითებიდან ოფლი სდიოდათ შემდეგ მანიაკებს: Forewer, Davitus, Ja_Ja, Hl, lipo, kibera.

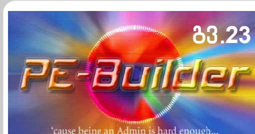
კომპიუტერული უზრუნველყოფა
შპს „მიკრო პროგრამები“

ჟურნალის ყდა:
თამაშ Half-Life-ის უცვლელი გმირი გორდონ ფრიმენი თავის ახლად შეძენილ მეგობარ გოგონასთან ერთად



რედაქციის ვირტუალური კოორდინატები:
www.compinfo.ge
e-mail: info@compinfo.ge

სარჩევი



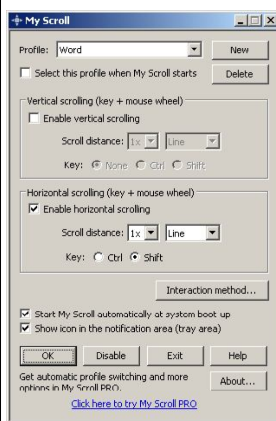
გვ.23


გვ.34

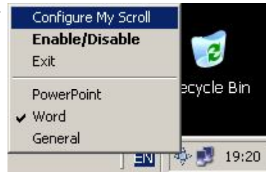

გვ.28


გვ.36

My Scroll 1.0.6



გამოჩნდა ახალი, პატარა, მაგრამ სასიამოვნო პროგრამა, რომელიც დაგეხმარებათ თქვენი მაუსის სქროლის ფუნქციების გაფართოებაში. როგორც იცით კორპორაცია Microsoft-მა გამოუშვა ახალი თაობის მაუსები, რომელთა სქროლები მოძრაობს არა მარტო წინ და უკან, არამედ მარჯვნივ და მარცხნივაც, რითაც უზრუნველყოფს ხანდახან ძალზედ საჭირო გადაფურცვლას გვერდებზე, და არა მარტო ზემოთ ქვემოთ. თუ ასეთი მაუსი თბილისში ვერ იყიდეთ, მაშინ დროა ეს პროგრამა ჩამოქაჩოთ და თქვენი შინაური ცხოველი გატესტოთ, პროგრამა უფასოა და ამასობაში კი მიგაღებინებთ პირად აზრს, საჭიროა თუ არა თაგუნიასთვის ეს დამატებითი ფუნქცია.



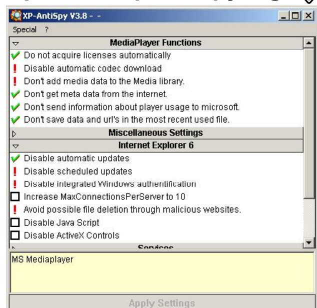
შემქმნელი: UnH Solutions, Inc, ზომა 333 kb. ყენდება ყველა Windows-ზე, ჩამოქაჩვა შეიძლება მისამართიდან:
http://files.unhsolutions.net/MyScroll.exe

1 გიგაბაიტი საფოსტო ყუთი

კომპანია Google, გეგმავს ახალი მომსახურების შემოღებას, უახლოეს პერიოდში შეგეძლებათ ისარგებლოთ ამ კომპანიის ახალი პროექტით Gmail . ეს პროექტი წარმოადგენს უფასო საფოსტო სერვერს, რომელზეც სხვა გავრცელებული უფასო სერვერებისგან განსხვავებით შეგეძლებათ შეინახოთ 1 გიგაბაიტის მოცულობა ინფორმაცია. კომპანია აშკარად აპირებს ჩაძიროს თავისი კონკურენტი საფოსტო სერვერები Yahoo Mail და MSN Hotmail. შემოსავლის მიღებას და გაწეული დანახარჯების კომპენსირებას Google გეგმავს წერილებში სარეკლამო შეტყობინებების ჩართვის ხარჯზე, უფრო სწორედ ამონაგებზე. წყარო: news.com.com

XP-AntiSpy 3.80

მინდა გირჩიოთ ერთ კარგი პროგრამა. როგორც სათაურიდან ხვდებით, პროგრამას ავალია ყველა ის შპიონური დავალება დაგარეგულირებინოთ, რომელსაც ოპერაციული სისტემა MS Windows XP აკეთებს მისი შემქმნელის თხოვნით. მაგალითად შეგიძლიათ დაარეგულიროთ Media Player, ბროუზერი Internet Explorer, შეგიძლიათ დაბლოკოთ სისტემის ლტოლვა გაძვრეს თავის საიტზე და აუტენტიფიკაცია ან რეგისტრაცია მოგთხოვოთ. შეგიძლიათ შეცვალოთ თქვენი ოპერაციული სისტემის სერვისების მუშაობა. პროგრამა საკმაოდ მარტივია, საკმარისია ამოირჩიოთ ის პუნქტი, რომელიც გსურთ და დააჭიროთ ძირს არსებულ ღილაკს ხელი და მორჩა ცვლილებები ძალაშია შესული, სამაგიეროდ რამდენი თავის ტკივილი აგცილდებათ! პროგრამა განკუთვნილია Windows XP-სთვის, ვრცელდება უფასოდ, ზომით არის 35 kb. ჩამოქაჩვა შეგიძლიათ მისამართიდან:
http://www.xp-antispy.org

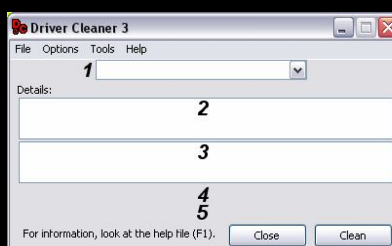


Settlers V: დაიწყო ლილიპუტების შეტევა

ვისაც უთამაშია ეს საკმაოდ სიმპატიური თამაში, ალბათ საკმაო ნოსტალგია გაუჩნდა ბოლო 3-4 წლის განმავლობაში. ნოსტალგია კი იმაში გამოიხატება, რომ ამდენი წლის განმავლობაში არც განახლებულა და არც დამატება გამოსულა აღნიშნული თამაშის. მაგრამ ყველაფერს თავისი დასასრული აქვსო, როგორც კომპანია Ubisoft-მა განაცხადა, წლის ბოლოსთვის გამოშვებული იქნება ამ თამაშის რიგით მეხუთე განახლება. საინტერესო კი ის არის, რომ გარდა დამატებული რუკებისა და იუნიტებისა, შეგეძლებათ მთელი თამაში 3D-ში იხილოთ, ისე პირადი გამოცდილებით ვიტყოდი, რომ არც აქამდე აკლდა თამაშს 3D, მაგრამ ახლა, შესაძლებელი გახდება არა მარტო ზედხედით თამაში. ასე მაგალითად არმიების მართვა შეგეძლებათ ისე, თითქოსდა რომელიღაც ბორცვაკზე დგეხართ ნაპოლეონივით და თქვენს ძალებს ბრძანებებს აძლევთ. თუ გაინტერესებთ დამატებითი ინფორმაცია, ეწვიეთ ოფიციალურ ვებ რესურსს:
http://www.thesettlers.com



Driver Cleaner 3.0

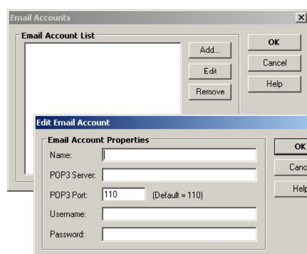


თუ პრობლემა გექმნებათ დრაივერების კორექტულ წაშლასთან დაკავშირებით, შეგიძლიათ ამ პროგრამის მომსახურებით ისარგებლოთ. პროგრამას შეუძლია სისტემიდან კორექტულად წაშალოს შემდეგი დრაივერები ATI, nVidia, Creative და სხვა მრავალი. ახალ ვერსიაში გაჩნდა საშუალება შენახული იყო რეესტრის რეზერვული კოპია, თუ მოხდა სასწაული და რაღაც ისე დაირღვა, რომ არაფერი აღარ მუშაობს ან არასტაბილურად მუშაობს, ყოველთვის გექნებათ საშუალება, დაუბრუნდეთ საწყისს მდგომარეობას. პროგრამა ვრცელდება უფასოდ, მუშაობს Windows-ის ყველა პლატფორმაზე, იწონის 1396 კილობაიტს და მისი დათრევა შეიძლება მისამართზე:
http://www.driverheaven.net/cleaner

ATITool 0.0.19

განახლდა და უფასოდ ვრცელდება მშვენიერი პროგრამა, რომელიც საშუალებას იძლევა შეიცვალოს **ATi** ჩიპის მქონე ყველა ვიდეოპლატის სიჩქარე. პროგრამა საკმაოდ მარტივია და მუშაობს რეალურ რეჟიმში, ანუ თქვენ შეგაქვთ ცვლილებები ამა თუ იმ პუნქტის აღნიშვნით და ეფექტს მაშინვე ხედავთ გვერდითა ფანჯარაში, სადაც **3D**-ობიექტი მოძრაობს. ასე ვთქვათ, წარმადობა თქვენს თვალწინ იზრდება. ახალ ვერსიაში გასწორებულია ასევე ბევრი შეცდომა, შეტანილია ახალი აპარატურის მხარდაჭერა, მაგრამ ყველა სიამოვნებას აქვს თავისი მინუსიც, პროგრამა ძველ ოპერაციულ სისტემებზე არ იმუშავებს, ანუ გვერდზე დარჩა **Windows 9x/ME.** ახალი ვერსია იმუშავებს მხოლოდ **Windows 2000/XP/2003**-ის სივრცეში. მაშ ასე, პროგრამა ვრცელდება უფასოდ, იწონის **1263** კბ-ს, ჩამოქაჩვა კი შეიძლება შემდეგი მისამართიდან: **http://atitool.ocfaq.com/ATITool_0.0.19.exe**

CheckMail 1.5



თუ იყენებთ საფოსტო კლიენტს, მაგალითად **Outlook Express-s** და თქვენ სარგებლობთ ჩვეულებრივი **Dial UP**-ით, ესე იგი თქვენ საკმაოდ დიდი პრობლემა გექმნებათ ხოლმე, როდესაც სერვერიდან ჩამოსაქაჩი გაქვთ ბევრი წერილი, ან მოსულია დიდი მოცულობის წერილი და ვერ ახერხებთ ნახოთ თუ რა შიგთავსი აქვს წერილს, არა და მისი ქაჩვის დიდი სურვილი არა გაქვთ, უბრალოდ იმიტომ, რომ არ იცით რას ჩამოქაჩავთ და საერთოდ გჭირდებათ თუ არა, სამწუხაროდ საფოსტო კლიენტი სხვანაირად არ მუშაობს თუ ყველაფერი თქვენს კომპიუტერზე არ ჩამოქაჩა, ისე ვერ გაიგებთ, თუ რა წერილები მოგივიდათ, ამგვარი ან მიახლოებული პრობლემა თუ გაწუხებთ, მაშინ საშველი ამ პროგრამაშია, შეგიძლიათ დააყენოთ ეს პროგრამა და ამოისუნთქოთ, რადგან იგი ჩამოქაჩვის გარეშე ნახულობს სერვერზე წერილებს, თუ არ გსურთ, შეგიძლიათ წაშალოთ და აღარ იწვალოთ მის ჩამოქაჩვაზე, აღარ დაკარგავთ დროს და ფულს. პროგრამას შეუძლია ერთდროულად რამდენიმე **POP3** ყუთი გასინჯოს, შეუძლია წაშალოს წერილები პირდაპირ სერვეზე, ასევე პროგრამაში რეალიზებულია ფილტრები, რისი წყალობითაც პროგრამა არასდროს არ აურევს მიმაგრებულ ფაილებს და ვირუსებს ერთმანეთში. ოღონდ ამჯერად პროგრამა ფასიანია, ავტორი ითხოვს **15$**-ს. თუ თანხა არა გაქვთ, იცით რაც უნდა გააკეთოთ, თავსებადობა პროგრამას აქვს ყველა ოპერაციულ სისტემასთან. იწონის **190** კილობაიტს და ჩამოქაჩვა შეგიძლიათ მისამართიდან:

http://www.desksoft.com

NVIDIA System Utility 1.08.5

თუ კონკურენტი უშვებს ახალ სოფტს, ჩვენ ხომ არ ჩამოვრჩებითო! ჰოდა სახეზე გვაქვს ვიდეო პლატების დამაჩქარებელი, ოღონდ ამჯერად **NVIDIA** ჩიპის მქონე პლატებისთვის. პროგრამა განკუთვნილია **nForce2** და **nForce3**-ის ბაზაზე არსებული ჩიპებისთვის. პროგრამის მეშვეობით პირდაპირ **Windows** –დან შეგიძლიათ შეცვალოთ პლატის პარამეტრები და შეგიძლიათ არ ინერვიულოთ **BIOS** -ის შესახებ. რეზულტატს ასევე მომენტალურად იღებთ, გადატვირთვის გარეშე, შეგიძლიათ შეინახოთ სხვადასხვა პროფილები, სხვადასხვა საქმიანობისთვის, თამაში, ფილმის ყურება, ტექსტთან მუშაობა. რაც მთავარია პროგრამა ვრცელდება უფასოდ, მუშაობს ყველა ოპერაციულ სისტემასთან, ოღონდ წონა ამ სილამაზესაც მშვენიერი აქვს **11,5** მბ. ჩამოქაჩვა შეგიძლიათ მისამართიდან:

http://www.nvidia.ru/files/drivers/sysutility/nForce_system_utility_1.08.5.exe

IBM/Hitachi HDD Feature Tool 1.94 build 2

გამოვიდა ახალი საჭირო პროგრამა ლოკალურ ვინჩესტერებთან სამუშაოდ. პროგრამა დაინსტალირების შემდეგ გაკეთებინებთ ჩამტვირთავ დისკეტას, ჩატვირთვის შემდეგ შეგიძლიათ თქვენს ვინჩესტერს შეუცვალოთ სიჩქარე, ზომა, შეგიძლიათ დაწიოთ ხმაურის დონეც, შესაძლებელია დისკების სხვადასხვა რეჟიმებში გადართვა **ATA 33, 66, 100** და ასე შემდეგ, დისკის ქეშირების ჩართვა-გამორთვა, შეგიძლიათ ჩართოთ-გამორთოთ **SMART** რეჟიმი. თუ თქვენს ხელთ არის სხვა ფირმის ვინჩესტერი და იგი არ ეკუთვნის არც **IBM**-ს და არც **Hitachi**-ის, შეგიძლიათ მშვიდად იყოთ პროგრამა მათთანაც მშვენივრად მუშაობს, თუ თქვენს ვინჩესტერს რომელიმე პუნქტის მხარდაჭერა არ გააჩნია, მაშინ პროგრამა ამის შესახებ შეგატყობინებთ და ცვლილებებს არ შეგატანინებთ. ინსტალერი ყენდება ყველა სისტემაში, პროგრამა კი მუშაობს მხოლოდ თავისი ჩამტვირთავი დისკეტიდან. ასე, რომ სისტემური პრობლემები არ გექნებათ, სოფტი ვრცელდება უფასოდ, იწონის **1.8** მეგაბაიტს და ჩამოქაჩვა შეგიძლიათ მისამართიდან:

http://www.hitachigst.com/downloads/ftool_ver194.exe

Apache HTTP Server 2.0.49

გამოჩნდა ახალი უფასო **HTTP** სერვერი. ეს არის ერთ-ერთი ყველაზე ცნობილი, პოპოლარული და სახელგანთქმული ვებ სერვერი. პოპულარობა აიხსნება ღია კოდით, რო-



მელიც საინსტალაციო პაკეტს თან მოსდევს. თუ საშუალება და ცოდნა გყოფნით, შეგიძლიათ თქვენს ჭკუაზე მოირგოთ სერვერი. რა თქმა უნდა, განახლებაში გასწორებულია ბევრი ძველი შეცდომა, ძირითადი აქცენტი კი უსაფრთხოებას აქვს დათმობილი, ამასობაში მინდა შეგატყობინოთ, რომ სხვადასხვა წყაროები და ექსპერტები, საბოლოოდ ამ ვერსიაზე გადასვლას არ გვთავაზობენ, რადგან ის ჯერჯერობით მაინც ტესტირების პერიოდშია. მოკლედ თუ გატესტვა ან გამოყენება გინდათ, ეძგერეთ ამ პაკეტს, პროგრამა უფასოდ ვრცელდება, იწონის **5954** კილობაიტს, ყენდება **Windows** –ის ყველა პლატფორმაზე და ჩამოქაჩვა შეიძლება მისამართიდან: **http://mirrors.combose.com/apache/httpd/binaries/win32**



USB BioDisk ანუ დისკი და ბიოლოგია



ფირმა **PlexusCom**-მა, გამოუშვა ახალი **USB Flash** დამგროვებელი ანუ დისკი, დისკს გააჩნია ბიომეტრული კონტროლი ინფორმაციის წვდომასთან. ახლავე შევეცდები, აგიხსნათ ეს აბდაუბდა ტექსტი.

მარტივად რომ ვთქვათ, **PlexusCom BioDisk** აღჭურვილია სენსორით, ზომით **192x236** პიქსელი, ამ სენსორს აქვს ნიჭი ამოიცნოს თითის ანაბეჭდი. ამ მოწყობილობის ხარჯზე აპარატს შეუძლია არა მარტო ინფორმაციის წვდომასთან კონტროლის გაწევა, არამედ ძალუძს გააკონტროლოს, პერსონალურ კომპიუტერთან წვდომაც, ანუ პაროლის მაგივრად უნდა შეიყვანოთ თქვენი თითის ანაბეჭდი. დისკს კომპლექტში მოყვება პროგრამა **FlashDiskEnroll**, რომელიც მარტივად გაძლევთ თითის ანაბეჭდების ბაზის წარმოების საშუალებას და უსაფრთხოების დონის მინიჭების საშუალებას.



მოწყობილობა თავსებადია **USB v1.1** სპეციფიკაციასთან, იწონის **19** გრამს, ხოლო ინფორმაციის დატევის მხრივ, იარსებებს **128** მეგაბაიტიდან **1** გიგაბაიტამდე მოცულობის დისკები.

MMC Dual Voltage მეხსიერება Samsung–ისგან



მეხსიერების მწარმოებლებს შორის აშკარად შეიმჩნევა სამკვდრო-სასიცოცხლო ბრძოლა. ზოგი თავის ქმნილებაში რას დებს, ზოგი კი რას. ასე მაგალითად, დიდი კონკურენციისა და თავის ჭყლეტის შემდეგ **Samsung –**ი გვთავაზობს ახალ მეხსიერების ფლეშ ბარათებს.

Samsung Electronics-ი ირწმუნება, რომ ახალი ბარათები **70%**-ით ნაკლებ ელექტროენერგიას მოიხმარენ. ჩიპები გამოშვებულია დენის ძაბვის ორი დონის მხარდაჭერით: **Dual Voltage MultiMediaCard - DV-MMC** ძაბვა **3,3v.** დენის ძალა **80ma,** ხოლო **1,8** ვატის დროს დენის ძალა არის **– 20** მილი ამპერი. ახალი სერია **DV-MMC** იწყება **32**მბ მოცულობით და თავდება **512** მეგაბაიტიანი ჩიპებით, ასევე კომპაქტური **DV-RSMMC** ბარათებიც გამოშვებულია იგივე მოცულობებით **32-256mb.**

ახალი Open mini-PC

უკვე ტრადიციაა, ყველაფერი ახალი და ტექნოლოგიურის გაყიდვა იწყება იაპონიიდან. ამჟერად გაყიდვაში წარმოდგენილია **AOpen**-ის ახალი მინიკომპიუტერი **mini-PC XC CubeAV EA65**, კომპიუტერი აწყობილია **i865G** ჩიპის ბაზაზე. ტექნოლოგია **AOpen I`Instant Theater** იძლევა საშუალებას ოპერაციული სისტემის ჩატვირთვის გარეშე გამოიყენოთ ახალი კომპიუტერის მულტიმედია ფუნქციები. ასე მაგალითად, შეგიძლიათ ნახოთ **DVD** ფილმი, გამოიყენოთ **TV-** და **FM**-ტიუნერები, აღარაფერს ვამბობ ბანალური **CD** და **MP3** მოსმენაზე.

კომპიუტერს წინა მხარე საკმაოდ უჩვეულო აქვს, იგი უფრო მუსიკალურ ცენტრს წააგავს ვიდრე კომპიუტერს, ასეთი შეხედულება შეგექმნებათ, როდესაც დაინახავთ ლურჯი ელექტროდებით გადანათებულ წინა პანელს. ჰო, მართლა კომპიუტერს ასევე მოყვება დისტანციური მართვის პულტი, როგორც ხვდებით მულტიმედია ფუნქციების სამართავად.



ახალი ოპტიკური რადიო თაგვები Microsoft–ისგან

როგორც ჩანს, **Microsoft**-მა დაამთავრა მომზადება და ქსელში გამოსაშვებად ამზადებს ორ ახალ თაგუნას, მაშინ როცა ამ ჟურნალს კითხულობთ, ალბათ სავაჭრო ქსელში შედის ამ მაუსების პირველი პარტიები. მაუსები ორი ჯიშისაა **Wireless IntelliMuose Explorer Night Vision Green** და **Wireless Optical Mouse Groovy Orange,** თაგუნები გამოირჩევიან დიზაინითა და ფუნქციონალურობით.

ორივე თაგუნას გაფართოებული აქვს სქროლის ფუნქციები, დღეიდან მაუსის სქროლი არა მარტო წინ და უკან იტრიალებს, არამედ დაგვეხმარება ეკრანზე დაუტეველი გვერდების მარცხენა ან მარჯვენა კუთხეების დანახვაშიც. პირველი თაგუნა, **Night Vision Green,** ყველაფერთან ერთად ანათებს მუქ მწვანე ფერად როგორც კომპანია იუწყება ეს ფერი ადამიანს ამშვიდებს. არა და რატომღაც პირადად მე, საქართველოში ფსიქოლოგიის გაკვეთილებზე მასწავლიდნენ, რომ ადამიანზე დამამშვიდებლად მოქმედებს მუქი ლურჯი ფერი????. მეორე თაგუნია **Groovy Orange,** მართალია არ ანათებს, მაგრამ ამართლებს თავის სახელს და აღწერას, იგი მართლაც მხიარული და ახალგაზრდული შეხედულებისაა.



ორივე თაგუნია იკვებება არა ყველით, არამედ ორი ცალი ბატარეით, კომპიუტერთან ერთდებიან ან **PS/2** პორტით, ან **USB** პორტით, მოქმედების რადიუსია **- 1,8** მეტრი. **Night Vision Green** მოდელი სავარაუდოდ ეღირება **63** დოლარი, ხოლო **Groovy Orange,** ალბათ **54** დოლარი.

სუპერ პატარა Bluetooth მოწყობილობა 5G Headset-ისგან



კომპანია **Nextlink**-მა ამა წლის დასაწყისში გამოფენაზე წარმოადგინა ულტრა თანამედროვე **Bluetooth** მოწყობილობა **5G Headset** (გლეხურად, რომ ვთქვათ ყურსასმენი). კომპანია ირწმუნება, რომ მიუხედავად ასეთი პატარა ზომისა და მიკროფონის მცირე სიგრძისა, ხმა მოწყობილობაში მიიღება ხარვეზების გარეშე, ხოლო გარე ხმაური კი ფილტრაციას გადის.

საკმაოდ საინტერესოდაა მოფიქრებული საუბრის დაწყებისა და დამთავრების რეჟიმები, იმისათვის, რომ მოწყობილობა ჩართოთ ან ახალი საუბარი დაიწყოთ, როგორმე უნდა დაამუღამოთ ორი მინიატურული ღილაკით სარგებლობა. თვითონ მოწყობილობა სულ რაღაც **5** გრამს იწონის, რის გამოც წარმოიქმნება მისი დაკარგვის დიდი საშიშროება. მაგრამ მწარმოებელი აქაც გვარწმუნებს, რომ მათ მიერ დამუშავებული ფორმა მინიმალურ შემთხვევებამდე დაიყვანს მოწყობილობის დაკარგვის საშიშროებას. მოკლედ თუ ყველაფერმა გაამართლა, **Nextlink 5G Headset** ელოდეთ ამა წლის ბოლოსთვის, სადღაც **225** მარადმწვანის ფარგლებში, მაგრამ საქართველოში როგორ გამოიყენებთ, ჯერ უცნობია.

CD-ROM, DVD-ROM ახლა კი BD-ROM

დარწმუნებული ვარ, ყველას გაქვთ **CD-ROM**-ი, ალბათ **90%**-ს აქვს **CD-RW**, ზოგს კი **DVD-ROM**-იც გიყენიათ, ასე თუ ისე, მაგრამ ყველა ალბათ ფიქრობთ ან ემზადებით **DVD-RW**-ს შესაძენათ, ნურას უკაცრავად! შეიძლება ისე შეიცვალოს სიტუაცია, რომ პირდაპირ **BD-ROM**-ზე და **BD-RW**-ზე დაიწყებთ ფიქრს.

ასეთი დასკვნების საფუძველს გვაძლევს კომპანია **SONY**-ს წარმომადგენლის კიოში ნაშიტანის ინტერვიუ, რომელიც **BlueRay** სტანდარტს შეეხებოდა. კომპანიის წარმომადგენელმა ცოტაოდენი ინფორმაცია გაუზიარა საზოგადოებას **BD** რეკორდერებთან დაკავშირებით.



მაშ ასე გაემზადეთ **BD-rom**-ები გამოჩნდება პირველად ახალ სათამაშო კონსოლზე **PlayStation 3** (დასახელება ჯერ ოფიციალურად არ გამოცხადებულა) და **PSX**-ზე. კომპანია **TriStar**-მა და **Sony Picture**-მა განაცხადა რომ მხარს უჭერს **BlueRay** სტანდარტის მქონე მოწყობილობებს, შედეგად **2005** წლის ბოლოსთვის დაგეგმილია ფილმების გამოცემა **BD** დისკებზე (**BlueRay Disk**). შესაბამისად ამავე ფირმის ყველა სათამაშო კონსოლი, მედიაცენტრები და კომპიუტერები აღჭურვილი იქნება შესაბამისი **BD-ROM**-ებით.

Newcastle 3400+ მალე, მალე, სულ მალე!

როგორც იქნა, **AMD**-მ შემოიღო **CG** სტეპინგი, ამით თვითონაც ამოისუნთქა და მითუმეტეს ამოასუნთქა თავისი პროცესორების გულშემატკივრები ამის შემდეგ უპრობლემოდ იწყება **FX** სერიისა და – **FX53**-ის განვითარება, როგორც ვიცით, ეს მოდელი არც თუ ისე იაფია, სიძვირეს აქ პირობითად ვამბობ, მაგრამ კომპანიას გადაწყვეტილი აქვს უფრო იაფი და ნაკლებად ძლიერი პროცესორების გამოშვება.

მაგალითად ფრანგული რესურსი **Hardware.fr** იუწყება, რომ მალე გამოვა ბაზარზე **Athlon 3400+**, რომელიც **Newcastle**-ს ბირთვზე იქნება აწყობილი, ფაქტის დადასტურებისთვის სურათიც კი იყო წარმოდგენილი.



თუ უკვე არსებული პროცესორებიდან გამომდინარე ვიმსჯელებთ მივიღებთ, რომ ახალი პროცესორი იქნება, სავარაუდოდ **2.4** გიგაჰერცის სიხშირით და **512** კილობაიტი **L2**-დონის ქეშ-მეხსიერებით აღჭურვილი. პროცესორის თავსახურზე არსებული მარკირება **ADA3400AEP4AX** კიდევ ერთხელ ამტკიცებს, რომ სტეპინგი **CG** უკვე მოქმედებაშია.

NEC რევოლუციის ზღვარზეა

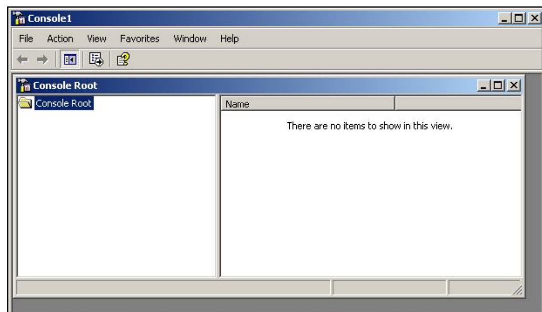
კომპანია **NEC**-მა ამასწინათ გააკეთა შოკის მომგვრელი განცხადება, კერძოდ ფირმის წარმომადგენლებმა ღია საზოგადოებას ამცნეს, რომ ისინი არიან ახალი ტექნოლოგიური აღმოჩენის ზღვარზე. აღმოჩენა კი ეხება ჩქარა დამტენად აკუმულატორებსა და ბატარეებს. რაც მთავარია ეს ყველაფერი თეორიას გაცდა და ლაბორატორიებში უკვე ექსპერიმენტალური მოდელიდან ლამის სერიულ მოდელზე გადავიდნენ, მაგრამ მოდით, ყველაფერს ნელნელა მივყვეთ. ფირმის განცხადებით, მისმა ინჟინრებმა შექმნეს აკუმულატორი, რომლის დასატენადაც საკმარისია **30** წამი, ამის შემდეგ აკუმულატორს შეუძლია იფუნქციონიროს, უფრო სწორედ ენერგიით მოამარაგოს, მაგალითად ციფრული მუსიკალური დასაკრავი მოწყობილობა **8** საათის განმავლობაში.

ბატარეაში გამოყენებულია ორგანული შენაერთები, შიგთავსი გამოიყურება როგორც ბლანტი ფისის მაგვარი ნივთიერება. ნივთიერებას შეერქვა სახელი „ორგანული რადიკალები", ეს ნივთიერება თავსდება იგივე ზომის ბატარეის კონტეინერში როგორსაც ჩვეულებრივად ვიყენებთ. ამ საოცარ ნივთიერებას გარდა იმისა, რომ გააჩნია საოცარი თვისება წამებში დაიტენოს და სამუშაო მდგომარეობაში მოვიდეს, მას შეუძლია ასევე წამებში გასცეს დაგროვებული ენერგია, რითაც შესაბამისად საშუალებას იძლევა მოკლე ხნით, მაგრამ ამუშაოს უფრო ძლიერი მოწყობილობები.

თუ ყველაფერი კარგად დამთავრდა მაშინ აკუმულატორების ახალ თაობას მშვენიერი ბედი ელის, იგი თითქმის მაშინვე გამოდევნის ბაზრიდან ჩვეულებრივ ელემენტებს, თუ ფასი ნამეტანი დიდი არ გამოვიდა, თვით მათი გამოყენების ადგილი კი შეიძლება იყოს როგორც სათამაშოები, საათები, ასევე საკმაოდ სერიოზულად განიხილება მათი კომპიუტერის ბლოკში ჩამონტაჟება, რათა ელექტროენერგიის ხარვეზიანი მუშაობის შემთხვევაში უზრუნველყონ კომპიუტერის შეუჩერებელი მუშაობა.

MMC მაგიური სიმბოლოე-ბი

ალბათ ხელი გეფხანებათ რაიმე ახა-ლი დაამუღამოთ ან შეისწავლოთ, კა-ბატონო მაგას რა ჯობია, მოდით და და-ვიწყოთ. ალბათ ხშირად გინახავთ ცხვირ აპრეხილი ვაი ადმიანი, რომელ-საც რაღაც დაუმუღამებია და თვითო-ნაც არ იცის რა დაამუღამა, თქვენ არ



სურ №1



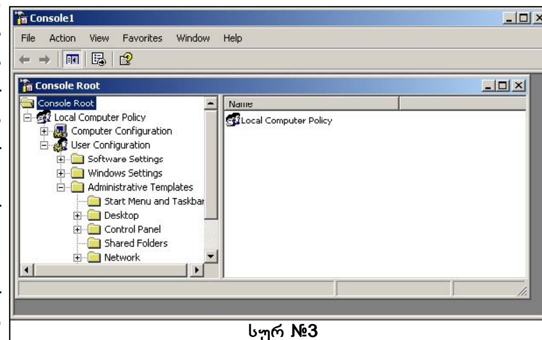
სურ №2

გასწავლით და თავი კი კიტრად მოაქ-ვს, რომ რაღაც იცის, განსაკუთრებით ისეთ სიტუაციასთან გვაქვს შეხება რო-დესაც **Windows 2000/XP/2003**-თან გვაქვს შეხება. რატომღაც ამ სისტემე-ბის მცირე დონოზე დამკონფიგურ-ირებელ ხალხს მაშინვე სისტემური ად-მინისტრატორების სტატუსი ეძლევა, კრძალავენ ხან რაღაც პროგრამის გა-შვებას ხან კი რაღაც სხვა საჭირო პუნ-ქტის შეცვლის საშუალებებს. გასწორ-ებულში არიან და დაგულაობენ :-). ამ-ასობაში ძირითადად მასას ისიც კი ავ-იწყდება, რომ მომხმარებლის პროფი-ლი შეზღუდოს, ანუ ხშირად ვართ ად-მინისტრატორის უფლებებით, მაგრამ შეკვეცილი საშუალებებით. მოდით და შევეცადოთ თან რაღაც შევისწავლოთ თან ცოტაოდენ გამოვასწოროთ ჩვენი დაჩაგრული სიტუაცია.

მაშ ასე საუბარი ამ სტატიაში გვე-ქნება **Windows 2000/XP/2003**–ის თა-ობაზე. იმიტომ, რომ ამ ვერსიებშია შე-საძლებელი ისეთი უნივერსალური პროგრამის გაშვება როგორიცაა **MMC**, ამ აბრევიატურის უკან იმალე-ბა უბრალო სიტყვები: **Microsoft Management Console**, როგორც ხვდებით ამ პროგრამას სერიოზული ხალხი კო-ნსოლს ეძახის, მოდით და მოდას ნუ ჩა-მოვრჩებით. ეს საოცრება თვითონ მო-ყვება სისტემას და ინსტალაციის დროს გვსურს თუ არა გვსურს თვითონ ყენდება სი-სტემაში. ასე, რომ დამატებ-ითი არანაირი პროგრამა არ გვჭირდება.

კონსოლი შემოღებული იქნა **NT**-ს ბირთვისნ ოპერა-ციულ სისტემებში **Windows 2000**-დან. იმისათვის, რომ იგი გამოვიძახოთ საკმარის-ია ავკრიფოთ **start->run**-ში **MMC**, ასოების დიდ-პატარა-ობას მნიშვნელობა არა აქვს. თქვენს წინ უნდა გაიხსნას რაღაც ამ-დაგვარი ფანჯარა როგორიც მოცემ-ულია პირველ სურათზე.

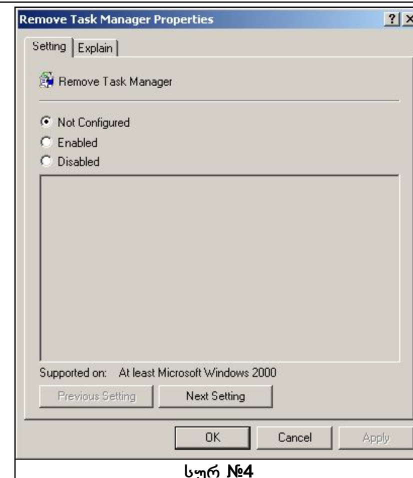
ახლა მოდით და გავერკვეთ რას გვა-ძლევს ეს საოცარი პროგრამა ასე, რომ ვაქებთ. კონსოლი საშუალებას გაძლ-ევთ სისტემაში შეცვალოთ ან თქვენი სურვილისამებრ დააყენოთ თითქმის ყველა სისტემური პარამეტრი, მაგალ-ითად აღარ გინდათ, რომ მომხმარებე-ლს უფლება ჰქონდეს გახსნას **Control Panel**-ი არაა პრობლემა, არ გინდათ, რომ მომხმარებელს შეეძლოს **Task Manajer**-ის გამოძახება, ეგეც შესრულე-ბადია, გსურთ აკრძალოთ კლავიატურული კომბინაც-ია **Ctrl+Alt+Del**, კი ბატონო მაგაზე იოლი რა არის. ამის-ათვის საჭიროა კონსოლში გარკვეული განყოფილება გამოიძახოთ, მაგალითისთვ-ის გამოძახებულ კონსოლში გააკეთეთ შემდეგი მოქმედ-ებები: ვიძახებთ **File->Add/Remove snap-in** გამოვა ფანჯარა, ახლა ძირს დააჭირეთ ღილაკს **ADD**. გამოვა ფან-ჯარა როგორიც ნაჩვენებია მეორე სუ-რათზე, ჩამოფურცლეთ და აირჩიეთ **Group Policy**, დააჭირეთ შემდეგ მიმ-დევრობას: **Add->Finish->Close** დარ-ჩენილ ფანჯარაში ამოირჩიეთ ღილა-კი **OK**. მიიღებთ ისეთ სურათს როგო-რიც მესამე სურათზეა.



სურ №3

ახლა მაგალითად ავკრძალოთ **Ctrl+Alt+Del**-ის გამოძახება, ამისათვ-ის ხისებრი სტრუქტურის გამოყენებ-ით გადადით შემდეგ მისამართზე: **User Configuration-> Administrative Templates->System-> Ctrl+Alt+Del Options.** აქ მარჯვენა ფანჯარაში გა-მოჩნდება სულ ოთხი განყოფილება. ჩვენ გვაინტერესებს **remove task manager**. მონიშნეთ იგი და ორჯერ დაა-წკაპუნეთ. გამოვა ფანჯარა როგორ-იც მეოთხე სურათზეა მოცემული. ახ-ლა თქვენს ხელშია ამოირჩიოთ თუ რა გინდათ მოხდეს ამ ღილაკებზე დაჭე-რისას. გაქვთ სამი ვარიანტი: **1. Not comfigured, 2. Enable, 3. disable.**

პირველი ნიშნავს, რომ ყველაფერი ისე დარჩეს როგორც ბიძია ბილმა და მისმა რაზმმა ჩაიფიქრა. დანარჩენი ორი კი გვაძლევს საშუალებას ან მოვ-იყვანოთ მოქმედებაში ეს პუნქტი ან ვუგულველყოთ. ოღონდ არ დაიბნეთ, კონსოლში კითხვები ზოგს უკუღმა ეს-მის, მაგალითად ჩვენს შემთხვევაში ზოგი კითხულობს **remove task manager** ანუ ამოვძირკვო სისტემიდან ეს გა-ნყოფილებაო? წესით ჩვენ უნდა ვუთ-ხრათ **Enable**, იმისათვის, რომ გაითი-შოს ეს პუნქტი, მაგრამ ზოგი თვლის, რომ გადამრთველს თუ დააყენებს პო-ზიციაში **Disable**, სწორედაც, რომ მი-უთითებს სისტემას, რომ ეს პუნქტი გა-თიშული უნდა იყოს, რაც მცდარია. მო-კლედ ბევ?ს თავს არ შეგაწყენთ, შეიხ-ედეთ განყოფილებაში **User Configuration-> Administrative Templates->Windows Components->Windows Explorer.** დარწმუნებული ვარ თქვენ ბევრ საინტერესო პუნქტს იპოვით, ესეც თქვენი ადმინისტრირება :-).



სურ №4

Shortcut არასტანდარტულად

ალბათ დაკვირვებიხართ MS Office-ს დაყენების შემდეგ Desctop-ზე გხვდებათ ახალი მოკლე კლავიშა Microsoft Outlook. ამ Shortcut-ს აქვს ერთი განმასხვავებელი ნიშანი, მას პატარა ისარი არა აქვს მარცხენა ძირა კუთხეში, ასევე ამ ღილაკს არ გააჩნია ჩვეული მენიუ მასზე მარჯვენა წკაპის დროს. ასევე შეუძლებელია მისი კოპირება. მოკლედ ლამაზია და განსხვავებული, თუ გსურთ, ასეთი რამ გააკეთოთ წაიკითხეთ შემდეგი ინსტრუქციები. მაშ ასე, მოდით ეს იარლიყი განვიხილოთ იგივე პროგრამის მაგალითზე:

Registry Editor
Registry Edit View Help
{FF151822-B0BF-11D1-A80D-000000000000}
{FF393560-C2A7-11CF-BFF4-444553540000}
{FFCF1E40-7978-11D0-B1C9-00AA006DCDF4}
{ffdc1a80-d527-11d0-a32c-34af06c10000}
CLSID
{00011101-2020-3030-1111-AF10AF10AF10}
DefaultIcon
Shell
open
Command
ColorBvr.ColorBvr
ColorBvr.ColorBvr.1

Name	Data
(Default)	"chemi testi"
InfoTip	"chemi icona"

My Computer\HKEY_CLASSES_ROOT\CLSID\{00011101-2020-3030-1111-AF10AF10AF10}

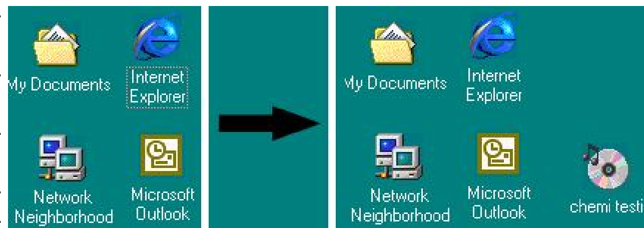
1. რეგისტრის ულრან ტყეში შევქმნათ შემდეგ მისამართზე **HKEY_CLASSES_ROOT\CLSID** განყოფილება შემდეგი უცნაური სახელით **{00011101-2020-3030-1111-AF10AF10AF10}**. სხვათაშორის აქ მოყვანილი ციფრები და ასოები შეგიძლიათ სულ სხვაც იყოს, ეს თქვენს ფანტაზიაზეა დამოკიდებული. მთავარია რომ ერთნაირი ორი ან მეტი განყოფილება არ გქონდეთ. მოკლედ სახელები არ უნდა ემთხვეოდნენ.

2. ამ ახლად შექმნილი განყოფილების **Default** მნიშვნელობად ჩავწეროთ დასახელება **“chemi testi”**, აქვე შევქმნათ ახალი ტექსტური პარამეტრი სახელად **InfoTip**, ხოლო მნიშვნელობა კი მივანიჭოთ **“chemi ikona”**

3. ამავე განყოფილებაში გავაკეთოთ კიდევ ორი ახალი განყოფილება სახელად: **DefaultIcon** და **Shell**.

4. განყოფილებაში მნიშვნელობა **DefaultIcon**–ში კი ვწერთ მაგალითად შემდეგს: **“C:\WINDOWS\SYSTEM\SHELL32.DLL,40”** ბრჭყალების გარეშე, შეგიძლიათ თუ იცით სადმე რაიმე იკონის ფაილები გამოსახულებისთვის მიუთითოთ ის ფაილი, ციფრი **40**-ი მიუთითებს იმაზე, რომ **SHELL32.DLL** ფაილში შენახული მე **40**-ე იკონა იყოს დანიშნული ჩვენი ფაილის იკონად.

5. განყოფილებაში **Shell** ვქმნით კიდევ ერთ განყოფილებას **Open**, აქ კი კიდევ ერთ განყოფილებას სახელად **Command**. ამ განყოფილებაში დეფაულტ მნიშვნელობად ვწერთ სიტყვაზე შემდეგს: **“C:\WINDOWS\Notepad.exe”** (ბრჭყალების გარეშე). შეგიძლიათ, სასურველი პროგრამა მიუთითოთ, რომლის გამოძახებაც გსურთ ჩვენს ახალ ფაილზე დაწკაპუნებისას.



6. მორჩა რეესტრში საქმე აღარ გვაქვს. ახლა ფაილის გაკეთება გვინდა. ამისათვის გვჭირდება ფაილი გაფართოების გარეშე! იმისათვის რომ უცბად ასეთი ფაილი გავაკეთოთ მოვიმოქმედოთ შემდეგი, **desktop**-ზე მარჯვენა კლიკი, ვირჩევთ **New->Shortcut** და გამოსულ ფანჯარაში არაფერსაც არ ვწერთ. უბრალოდ ახლად გამოჩენილ ფაილს **New Shortcut** დავავლოთ ხელი და კოპირება გავუკეთოთ. ამით მივიღებთ ფაილს გაფართოების გარეშე. გამოძახებული **Shortcut**–ის გასაკეთებელი ფანჯარა შეგვიძლიათ დახუროთ, გაქრება საწყისი ფაილი, მაგრამ კოპირებული დაგვრჩება.

7. ბოლო პუნქტი, ახლა დარჩენილ ფაილს უნდა დავარქვათ სახელი: **chemi testi. {00011101-2020-3030-1111-AF10AF10AF10}** მორჩა ფაილი შესაბამისი იკონით და მარცხენა კუთხეში ისრის გარეშე მზადაა, შეიძლება ფაილმა იკონა მაშინვე არ მიიღოს, ამისათვის გადატვირთეთ კომპიუტერი. აწი ამ ფაილზე დაჭერისას ავტომატურად გაიხსნება ჩვენთვის ცნობილი ბლოკნოტი.

მორჩა, დღეს მეტი არაფერი აღარ გვაქვს გასაკეთებელი, უბრალოდ ასეთივე მეთოდით შეიძლება არა მარტო ფაილების, არამედ პაპკებისთვის იკონების მითითება. წაიექსპერიმენტეთ და ეგებ და შემდეგიც გამოგივიდეთ. ჰო მართლა, თუ გეზარებათ რეესტრში ძრომიალი, მაშინ ძირს მოყვანილი ტექსტური ფაილი გააკეთეთ, ყველა ენტერის დაცილების დაცვით და შეინახეთ გაფართოებით **Cemi_testi.reg**, ეს თვითონ შეგატანინებთ ყველა საჭირო ცვლილებას რეესტრში, საჭირო დარჩება მხოლოდ ფაილის გაკეთება და სახელის დარქმევა, როგორც მეშვიდე პუნქტში დავწერეთ.

```
REGEDIT4

[HKEY_CLASSES_ROOT\CLSID\{00011101-2020-3030-1111-AF10AF10AF10}]
@="chemi testi"
"InfoTip"="chemi ikona"

[HKEY_CLASSES_ROOT\CLSID\{00011101-2020-3030-1111-AF10AF10AF10}\DefaultIcon]
@="C:\WINDOWS\SYSTEM\SHELL32.DLL,40"

[HKEY_CLASSES_ROOT\CLSID\{00011101-2020-3030-1111-AF10AF10AF10}\Shell]

[HKEY_CLASSES_ROOT\CLSID\{00011101-2020-3030-1111-AF10AF10AF10}\Shell\Open]

[HKEY_CLASSES_ROOT\CLSID\{00011101-2020-3030-1111-AF10AF10AF10}\Shell\Open\Command]
@="C:\WINDOWS\Notepad.exe"
```

ინტერნეტი, მითი და რეალობა

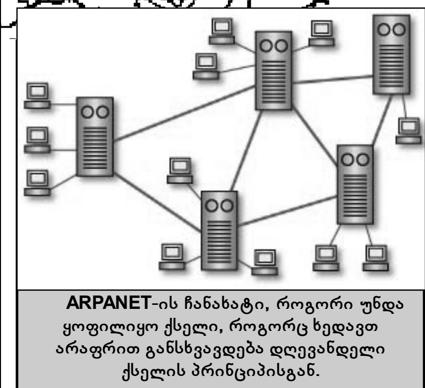
კომპიუტერული ქსელი ინტერნეტი ეს ის ადგილია, რომელშიც გაერთიანებულია მსოფლიოს [illegible] რაოდენობა ხალხისა და კომპიუტერებისა, ყველაფერი ეს ერთმანეთში კავშირებითაა გადახლართული. თანაც არ დაგავიწყდეთ, რომ ამ კაბელებზე ძალიან ბევრი დამოკიდებული ასე [illegible] ლითად, რაც არ უნდა ძლიერი კომპიუტერი გქონდეთ, რაც არ უნდა ჭკუა გადმოგცეთ, [illegible] არაფერს არ ნიშნავს ინტერნეტისთვის თუ თქვენი საკომუნიკაციო ხაზები არაფრად ვარგა. ინტერნეტში გაერთიანებული ყველა და ყველაფერი, ძირითადი [illegible] თვი, რომელიც ამ სფეროს ასახავს [illegible] ოებს და გამორთვის საშუალებას არ აძლევს, არის სხვადასხვა ინტერნეტები და რა თქმა უნდა, ინტერნეტ პროვაიდერები, თუმცა [illegible] ია, მაინც თქვა რა არის ინტერნეტი რამდენი ადამიანი, [illegible] დენი იდეის აზრის მოსმენა [illegible] ლება, ზოგისთვის ეს გაუთავებელი და ამოუწურავი ინფორმაციის წყარო, ზოგისთვის [illegible] ამაში პოლიგონია, ზოგს [illegible] ლება ეძლევა ელაპარაკოს ადამიანებს, რომლებიც თვალითაც არ უნახავს და ორივენი მეტად შორს დიდი მანძილით არიან ერთმანეთისგან დაცილებული. ინტერნეტი ასე თუ ისე ახალი სამყაროა, გინდა ვთქვათ ახალი განზომილება, ახალი კონტინენტი, მაგრამ უკვე გამოჩნდა ახალი ავადმყოფობა, ინტერნეტზე დამოკიდებულობის სინდრომი. ასე, რომ ადამიანი, ვინც ერთხელ მოხვდა ამ მაგიური ნივთიერების ველში, ის მუდმივად იქვე იქცევა [illegible] თელ [illegible] იქნება. სანამ არ დაემართება [illegible] ინტერნეტს [illegible] თავისი არსებობის ერთი [illegible] [illegible] 2003 წლის მონაცემებით ინტერნეტით [illegible] მოსახლეობის 10% ია და [illegible] არაა ეს ციფრი პატარა. ჩნდება კითხვა, საიდან გაჩნდა ეს საოცარი და ყველაზე საჭირო განზომილება, რომლის გარეშეც დღეს [illegible] პრაქტიკულად [illegible] არ [illegible].

ისტორია და ლეგენდები

[illegible] ადამიანების განვითარებისა და [illegible] ისტორიის მრავალი [illegible] ინტერნეტი ჩვეულებრივ [illegible] რომელიც [illegible] ნინ ნათქვამია, [illegible] ლეგენდებითაა შემოსილი. თანაც ლეგენდები ბევრია, ზოგი დაუჯერებელი [illegible] მოგვიწონდა კერძო [illegible] და პლანეტის მეცნიერებს გაუხსნა საიდუმლო ინფორმაცია თუ ძალიან არა ხართ [illegible] თეფშების მოყვარული, [illegible] ყველაზე სი ახსნა მოუძებნოთ ამ ისტორიას, ამიტომაც მოდით გავაცნობიეროთ ლეგენდებს:

ლეგენდა პირველი და დამაჯერებელი?

ჯამში ბევრ სახელმძღვანელოში ან ინტერნეტის შესახებ წიგნში ნახავთ ან უკვე გინახიათ იმის ისტორია, თუ როგორ ჩამოყალიბდა ინტერნეტი. ყოველ შემთხვევაში, მე ეს ისტორია [illegible] უნივერსიტეტის [illegible] სერიოზულად [illegible] ავტორმა, მთელი [illegible] (თანაც ფიცი [illegible], რომ არ გავთქვამდი [illegible])), მოკლედ ასე თუ ისე, ეს ისტორია თავისი ძირძველი ფესვებით მიდის იმ შორეულ ეპოქაში, როდესაც პერსონალური კომპიუტერები არ არსებობდა და ყველა ორგანიზაციას მხოლოდ დიდი კარადა მაგვარის ფორმის მქონე ვეებერთელა კომპიუტერები ჰქონდათ. გარძოდ, შეგვიძლია [illegible] სადღაც 1962 წელში. [illegible] მიერ მოთხრობილი საიდუმლო ისტორია სწორედ აქ იწყება. თავიდან ინტერნეტი შეიქმნა იმისათვის (რა თქმა უნდა მაშინ მას ინტერნეტი არ ერქვა), რომ ერთმანეთთან შეეერთებინა სამეცნიერო და კვლევითი ცენტრები, აშშ-ს თავდაცვის სამინისტროს თავში მოუვიდა მშვენიერი იდეა დახმარებოდა საცოდავ მეცნიერებს, რათა უფრო კოორდინირებულად შეესწავლათ ესა თუ ის სფერო. ამ საქმიანობაზე შეფობა და მოწყობა ითავა თვით პერსპ-



ARPANET-ის ჩანახატი, როგორი უნდა ყოფილიყო ქსელი, როგორც ხედავთ არაფრით განსხვავდება დღევანდელი ქსელის პრინციპისგან.

ინტერნეტი – არის ყველაზე ოპერატიული საინფორმაციო წყარო. დღეს პრაქტიკულად არ არსებობს რადიო თუ ტელევიზია, რომელსაც თავისი შესაბამისი ვებ რესურსი არ ექნებოდა. სად-სად და საქართველოშიც გამოიბერტყეს ყურები ბევრმა ტელე თუ რადიო კომპანიებმა. უცხოურ ვებ საიტებზე შესაძლებელია ინფორმაციის ფილმების, კონცერტების ნახვა ტელევიზორის გარეშე. მთავარია, შესაბამისი ინტერნეტის სიჩქარე გქონდეთ. უფრო იოლადაა საქმე გაზეთებსა და ჟურნალების მხრივ. ინტერნეტში შეგიძლიათ ბევრი ისეთი წიგნიც კი მოიძიოთ უფასოდ, რომელიც რეალურ ცხოვრებაში არც თუ ისე პატარა თანხა დაგიჯდებოდათ, თუმცა ყოველთვის უფასოდ და სრულყოფილს როდი მიიღებთ. საკმაოდ ძნელია წარმოიდგინო კაცმა, რომ ინტერნეტში არ იყოს ადამიანის საქმიანობის რომელიმე სფერო წარმოდგენილი.

ინტერნეტი – არის გართობის ყველაზე დიდი ინდუსტრია. ძალიან გინდათ ლას-ვეგასში, მაგრამ თანხები არ გყოფნით? და რათ გინდათ ვიზაზე და ბილეთებზე წვალება? აგერ ინტერნეტი და ნახეთ თქვენი გართობის სფერო. ითამაშეთ ონლაინ თამაშები, თქვენ მოგემსახურებათ უამრავი სამორინე, სხვათაშორის უფასოდაც :-), ინტერნეტის მეშვეობით შეგიძლიათ მეგობართან ერთად იბრძოლოთ და დაიცვათ სიკეთე, რათა ბოროტება მუდმივად დამარცხებული იყოს. შეგიძლიათ თვალყური ადევნოთ თქვენი საყვარელი საფეხბურთო გუნდის თამაშებს, მოიძიოთ აურაცხელი გასართობი ისტორიები, ანეგდოტები, კროსვორდები. შეგიძლიათ დაათვალიეროთ ესა თუ ის მუზეუმი და ბევრი სხვა რამ წარმოდგენა და ჩამოთვლაც კი ჭირს, რომელი სფერო არ არის ინტერნეტში.

ინტერნეტი – არის ყველაზე იოლი და სრულყოფილი საკომუნიკაციო საშუალება. არავისთვის არაა საიდუმლო, რომ აურაცხელი ქართველი სატელეფონო კომპანიები რომლების გთავაზობენ მომსახურებას და ამა თუ იმ ფასში საზღვარგარეთ მცხოვრებ ადამიანთან საუბარს, სწორედაც ინტერნეტ ტელეფონიით სარგებლობენ, თქვენ კი შეგიძლიათ მათი გვერდის ავლით ჩაერთოთ ამ საუბარში, დაურეკოთ თქვენს ახლობელს, მისწეროთ წერილი, სხვათაშორის წერილის დაწერამ იმდენად შეამცირა ჩვეულებრივი ფოსტის დატვირთვა, რომ ერთი პერიოდი სერიოზულ კონკურენტად განიხილებოდა მსოფლიოში ელ-ფოსტა, ჩვეულებრივი ფოსტისთვის. ისე გაიხსენეთ ბოლოს როდის წერდით წერილს და აკრავდით ზედ მარკებს, დღეს რეალური წერილის გაგზავნა უფრო რომანტიკული სამყაროა ვიდრე რეალობა. ინტერნეტით შეგიძლიათ თქვენთვის სასურველ პიროვნებასთან არა მარტო მიმოწერა აწარმოოთ, არამედ შეგიძლიათ რეალურ დროში ელაგარაკოთ სხვადასხვა **IRC** არხებისა თუ ფორუმების მეშვეობით, ასევე შეგიძლიათ ინტერნეტ კონფერენციები მოაწყოთ მოსაუბრის რეალურად დანახვით, ამისათვის საკმარისია უკვე საკმაოდ იაფი ვებ კამერის გამოყენებაც.

ინტერნეტი – არის ყველაზე წარმატებული ადგილი ბიზნესისათვის, უკვე საიდუმლოება არაა, რომ არაერთმა ფირმამ და კომპანიამ მოახერხა სერიოზული ფულის გაკეთება ინტერნეტის მეშვეობით. მაგალითისათვის საკმარისია განიხილოთ **YAHOO.COM** თავიდან ორი მეგობრის მიერ წამოწყებული უბრალო საძიებო სისტემა ბოლოს ერთერთ უდიდეს ფულის მომტან იმპერიად გადაიქცა. ინტერნეტით რეალურად შეგიძლიათ შეიძინოთ საქონელი, მოძრავი თუ უძრავი ქონება, ინტერნეტში ფულის შოვნა შეუძლია არა მარტო დიდ კომპანიებს, არამედ პატარა ფირმებს და საერთოდ ნებისმიერ პიროვნებას, მოკლედ ყველას ვისაც სურვილი აღმოაჩნდება.

ექტიული გადაწყვეტილებების ცენტრმა, რომელიც პენტაგონს ეკუთვნის. ასე შეიქმნა **1963** წელს ამ სამინისტროების ძალისხმევით პირველი ჩამოყალიბებული ქსელი სახელად **DARPA**, შემდეგ მოხდა მისი სრულყოფა და **1969** წელს მივიღეთ ახალი ქსელი სახელად **ARPANET**. ამის შემდეგ მოდის სტანდარტული თეორიები თუ როდის რა პროტოკოლი დაემატა ქსელს და საშუალოდ **1990** წელს მივიღეთ ინტერნეტის პირველი ვერსია, ხოლო **1998** წელს ამერიკაში გაიშვა ინტერნეტის მეორე ვერსია. ყველაფერი იდეალურია, რამოდენიმე კითხვა, რომ არა! ისე ყველას დაგვავიწყდა ამ ამაღლებული და აღმაფრთოვანებელი ისტორიის შესწავლისას გადაგვეხედა იმ დროს ირგვლივ არსებული პირობებისათვის. თვით ის, რომ ინტერნეტი პენტაგონმა დააფინანსა, რაღაც ნორმალურ კაცს აზრადაც არ უნდა მოუვიდეს, მაგრამ რას იზამ, როდესაც ასე გასწავლიან ძალით!!

მოდით დავსვათ რამოდენიმე კითხვა და შევეცადოთ მას გავცეთ პასუხი:

1) **1969** წელს ამერიკა ჩართული იყო თავიან ფეხებიანად ერთერთ ყველაზე დიდ ომში, რა თქმა უნდა ამერიკელებისთვის დიდ ომში, გაიხსენეთ, ამ დროს ამერიკა ებრძოდა ვიეტნამს. პენტაგონის პრესტიჟი იმ პერიოდში იყო დაბალზე დაბალი, მოგეხსენებათ ამერიკაში ყველაფერი გამოკითხვებზე და პრესტიჟზეა დამოკიდებული, კონგრესი და მთავრობა აკონტროლებდა ყველა დახარჯულ ცენტს და ამ დროს პენტაგონი ახერხებს დააფინანსოს ისეთი ქსელი, რომლის მომავალიც მაშინ სრულიად ბუნდოვანი იყო?

2) კითხვა მეორე, უფრო ჩახლართული, სადმე გსმენიათ, რომ სპეც სამსახურებმა გააკეთონ ისეთი იდეალური საქმე, რომ სხვადასხვა მეცნიერები რომლებიც საიდუმლო პროექტებზე მუშაობენ, დაკავშირებულები იყვნენ ერთმანეთთან ინფორმაციის მიმოცვლისათვის? რას ამბობთ, ყველა საიდუმლო პროექტი ისეთი დაკონსერვებულია, რომ ხალხს სახლში არ არეკინებენ ტელეფონზე და თქვენ ინტერნეტი მოინდომეთ?

3) ყველაზე რეალური კითხვა, ყველა სამინისტრომ იცის, რომ შეუძლებელია მეცნიერებისგან მუშაობა მოითხოვო და შედეგი მიიღო თუ მათ ურთიერთ კავშირის საშუალებას მისცემ, ისინი საათობით ილაპარაკებენ, იყვირებენ, ითამაშებენ კრესტიკ-ნოლიკებს და მხოლოდ ამ საქმიანობიდან დაღლის დროს შესვენების პერიოდში რაცხას თუ მიახლაფორთებენ, დანარჩენ დროს კი ყველა ცდილობს შექმნას სიტუაცია თითქოს და მუშაობს.

4) შემდეგი საოცრება ისაა, რომ ისტორიის მიხედვით **1983** წელს, როდესაც ქსელი ასე თუ ისე ჩამოყალიბებული იყო, უცებ პენტაგონი ცილდება ქსელს, ყველა მიღწევები და მეცნიერული კვლევები ამ სფეროში კი გადასცა სპეციალურ მეცნიერულ ფონდს **(NFS)**, ამერიკაში ამ ცენტს იგივე დატვირთვა აქვს, რაც ჩვენთან მეცნიერების აკადემიას. რატომ მოხდა ასე? რატომ გადააბარა ასეთი წარმატებული პროექტი ჩვეულებრივ მოქალაქეებს სამხედრო უწყებამ?

5) რატომ **1993** წლამდე არავის ახსენდება ინტერნეტის განვითარების როლში ახსენოს ან პენტაგონი ან აშშ-ს თავდაცვის სამინისტრო? რატომ მაინცა და მაინც **1992** წელს კუვეიტის განთავისუფლების შემდეგ იწყება ბუმი და წარამარა იმის ხსენება, რომ ამ ორ უწყებას მიუძღვის უდიდესი როლი ინტერნეტის ინფორმაციულ განვითარებაში, ეს რაღაცით ბიბლიის მოდიფიცირებას გაქვს, იყო პირველი გამოცემა, სადაც პენტაგონის ხსენება არ იყო და უცებ ისტორია იცვლება.

ასეთი საინტერესო კიდევ რამოდენიმე კითხვა შეიძლება დაისვას, მაგრამ ამ კითხვაზე პასუხი ამერიკელებმა ვერ მიიღეს და ჩვენ საერთოდ ვინ მიგვასუნინებს. რაც შეეხება თვით პერსპექტიული გადაწყვეტილებების ცენტრს, მასზე შეგვიძლია თავისუფლად ვთქვათ, რომ მას არაფერი ახალი არ დაუნერგია, მისი საქმეში ჩარევის დროს უკვე ყველაფერი შექმნილი იყო, მას მხოლოდ კონტროლი ეკისრა და მას მშვენივრად ახორციელებდა **1983** წლამდე.

მეორე ლეგენდა (ჭეშმარიტება სადღაც იქაა...)

სხვადასხვა ისტორიების გადაკითხვისას და შესწავლისას ინტერნეტის განვითარების ფესვებს მივყავართ **1950** წლამდე, ორ დოკუმენტში ნახსენებია **1949** წელიც. გაგიკვირდათ მაშინ კომპიუტერს რა უნდოდაო? ჰმმ, აბა დააკვირდით ისტორიას, რასაც ახლა მოვყვები და მერე ჩავთვალოთ საჭირო იყო თუ არა კომპიუტერი საერთოდ. **1949** წელს საბჭოთა კავშირში წარმატებით გამოცდილი იყო ბირთვული იარაღი, ანუ ატომური ბომბი, ამერიკაში განგაში ატყდა, ჩვენ აღარ ვართ ერთადერთი ნაცია, ვისაც შესაბამისი ტექნოლოგია გააჩნია. საჭირო იყო შესაბამისი მოქმედებები. იწყება მუშაობა იმაზე თუ როგორ მოხდეს ინფორმაციის ჩქარი გადაცემა სხვადასხვა სტრუქტურისათვის. ამასობაში საბჭოთა კავშირი არ ჩერდება და **1952** წელს წარმატე-

►► ►►

ინტერნეტი – არის რეკლამის ერთ-ერთი მშვენიერი სფერო, ტელევიზორს უყურებს რამოდენიმე ათასი ადამიანი? ინტერნეტში კი ყოველდღიურად მილიარდობით ადამიანი დაძვრება, თქვენი რეკლამა შეიძლება განათავსოთ სხვადასხვა მძლავრ საიტებზე და რეალურად თქვენს შესახებ გაიგებენ, როგორც ქვეყნის შიგნით ასევე ქვეყნის გარეთ. რაც მთავარია, არაა საჭირო არავითარი ათასების და მილიონების გადახდა რეკლამაში, განთავსება ჩვეულებრივ ტელე რეკლამებთან შედარებით კაპიკები ჯდება, ხოლო რეკლამის დამზადება კი სურვილის შემთხვევაში თქვენც კი შეგიძლიათ და ამისათვის არაა საჭირო ძვირად ღირებული ოპერატორებისა და რეჟისორების დაქირავება.

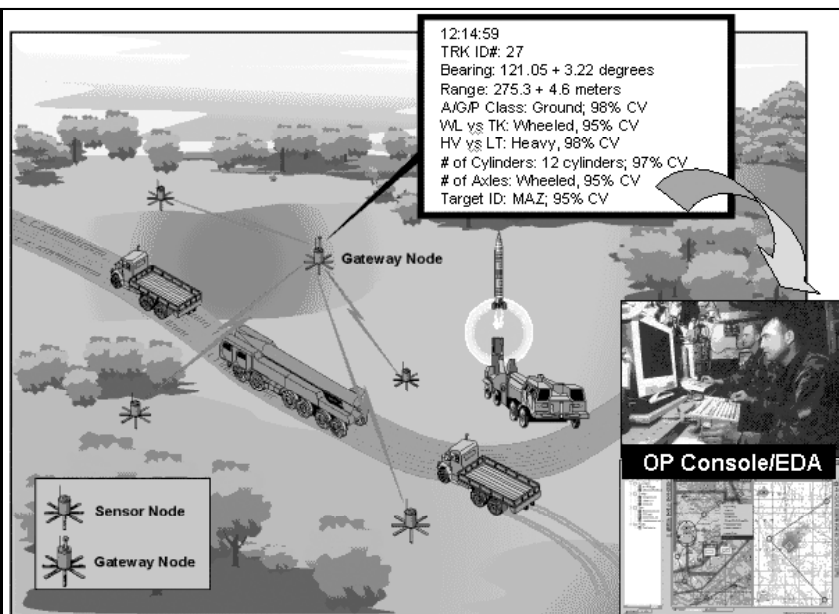
ინტერნეტი – არის უკიდეგანო ადგილი თქვენი ნიჭის წარმოსადგენად, შეგიძლიათ განათავსოთ თქვენი ხელოვნების ნიმუშები ან სულაც ჩვეულებრივი ნამუშევრები, შემდეგ კი კონტაქტისას შეგიძლიათ თქვათ აგერ ჩემი ვებ რესურსი და ყველაფერს, რასაც ვაკეთებ, შეგიძლიათ იხილოთ ადგილზევეო. ასევე ინტერნეტი წარმოადგენს მშვენიერ ადგილს თქვენი ახლობლების განსაცვიფრებლად, აბა რომელიმე ნაცნობს უთხარით შემდეგი ფრაზა, შედი ჩემს ვებ გვერდზე და ნახე გუშინდელი ჩემი დაბადების დღის სურათები, ამას აუცილებლად აღფრთოვანება და თქვენი სხვის თვალში ამაღლება მოჰყვება.

▸▸ ▸▸

ბით იყო გამოცდილი წყალბადის ბომბი. განგაში იზრდება. ნერვები ბოლომდეა დაჭიმული და დაძაბული, მაშინდელი ტელეფონი სასურველ სიჩქარეს ვერ უზრუნველყოფს, კურიერებზე საეროდ საუბარიც კი არ არის. და აი, მოდის საზიზღარი **1957** წელი, საზიზღარი ამერიკისთვის იმიტომ, რომ საბჭოთა კავშირი ახერხებს და კოსმოსში გაჰყავს პირველი ხელოვნური თანამგზავრი, მართალია, იგი ზომით სულ რაღაც გრეიფრუტია, მაგრამ ფაქტი ფაქტად რჩება ბირთვული იარაღის გადატანა, კონტინენტიდან კონტინენტზე შესაძლებელი ხდება, ამ დროს განგაშის შესახებ მიღებული სიგნალი ადამიანების არა ერთმა ჯაჭვმა უნდა დაამუშაოს და საბოლოო შეტევა სისრულეში მოიყვანოს. აქამდე კონგრესისათვის მიმართვა სამხედროებისგან ფინანსების გაზრდისათვის კრახით მთავრდებოდა, მაგრამ **1957** წლის შემდეგ სიტუაცია შეიცვალა. **1958** წელს თავდაცვის სამინისტრო სასურველ თანხებს იღებს და წარმოიქმნება თავდაცვისა და წინასწარ შეტყობინების ქსელი **NORAD (StarCraft-ში ნუ აგერევათ :-))**, ეს ქსელი გადაიჭიმა ალიასკიდან გრენლანდიამდე, ამ სისტემას ახასიათებდა ერთადერთი ძირითადი პლუსი, ადამიანებისგან განსხვავებით, თუ ადამიანს დიდი დრო სჭირდება რაღაც გადაწყვეტილების მისაღებად და იგი ყოყმანობს, ამასობაში კი კაცმა არ იცის, რა მოხდება, თავდაცვის პირობებში კი ეს მიუღებელია, **NORAD**-ს ასეთი ყოყმანი არ ახასიათებდა, მას უმალ ადამიანისგან დამოუკიდებლად შეეძლო მიეღო გადაწყვეტილება და შეტევაზე გადასულიყო. ესეც თქვენი ტერმინატორის რომანის საწინდარი, გახსოვთ ამ რომანში და მერე ფილმად გადაღებულში, კომპიუტერული ქსელი სახელად **Skynet**- იღებს თვითნებურ გადაწყვეტილებას და შეტევაზე გადადის, როგორ ფიქრობთ, სად გაიგო ავტორმა ასეთი შესაძლებლობის შესახებ?

1965-66 წლებში შექმნილ ქსელ **NORAD**-თან ხდება სხვადასხვა საავიაციო და მეტეოროლოგიური სამსახურების აქტიური შეერთება. ამ ქსელს საჭიროების და მიხედვით უერთდება რამოდენიმე სამოქალაქო სამსახურის, მოკლედ აშშ-ში **60**-იანი წლების შუა პერიოდში უკვე შექმნილია საკმაოდ დიდი და მძლავრი კომპიუტერული ქსელი.

ამასობაში მოდის **1983** წელი, შემუშავებულია ახალი პროტოკოლი, რომელიც უზრუნველყოფს სხვადასხვა სისტემების და ოპერაციული სისტემების ურთიერთ მუშაობას, ამ პროტოკოლის სახელია **TCP/IP (Transmission Control Protocol / Internet Protocol)**, სახელი აშკარად ნაცნობია თქვენთვის, დიახ, დიახ, სწორედ **1983** წელს იყო იგი შემუშავებული და დღემდე მუშაობს ოღონდ დღეს საქმე გვაქვს **IP-4** და **5** ვერსიასთან. **2005** წლის ბოლოს იგეგმება მოქმედებაში შევიდეს **IP-6**. მოკლედ, ახალი პროტოკოლის მეშვეობით შესაძლებელი ხდება მომხმარებლების უპრობლემო შეერთება არსებულ ქსელთან ჩვეულებრივი სატელეფონო ქსელების გამოყენებით. მითუმეტეს, რომ ამერიკისთვის ტონალური სატელეფონო კავშირი პრობლემას არ წარმოადგენდა. აი სწორედ ამ დროს ხდება ქსელის ახალი მოდიფიკაციის შექმნა სახელად **ARPANET**, აი აქ იწყება განუკითხაობა, სამხედროების საიდუმლო ქსელი ხდება გამჭოლი, ანუ სლენგზე, რომ ვთქვათ "პრახადნოი დვორი". აქ სამხედროები ხვდებიან, რომ ქსელში აქა თუ იქ ჩნდებიან გაუგებარი პიროვნებები, რა უნდათ კაცმა არ იცის, მით უმეტეს ვინ მისცა საერთოდ ნებართვა? გასაგები ხდება, რომ არანაირ საიდუმლოზე და დამალვაზე საუბარი არაა, აქ იწყება ახალი სამუშაოები და ქსელი იყოფა, სამხედროების ახალი ქსე-



NORAD-ის მუშაობის ერთერთი პრინციპი, **60-70**-იან წლებში ეს მექანიზმი და მეთოდი ყველაზე მართებულად ითვლებოდა

ლი სახელად **MILNET** და დანარჩენი ქსელი ხარახურა მომხმარებლისთვის. აი ასე შეიჭრა ხალხი პენტაგონის საიდუმლოებებში, ჩამოაჭრა თავისთვის საჭირო და საინტერესო ქსელის ნაწილი, ეს იყო პირველი ინტერნეტი, ოღონდ ამერიკის კონტინენტზე. რა თქმა უნდა, არანაირი მასობრივი შესვლა გამოსვლა მაშინ არ არსებობდა, ქსელი ძირითადად დარჩა ვიწრო განათლებული ხალხის ხელში. მაგრამ მომხმარებლების რიცხვი იზრდებოდა და აი **1990** წელს ხდება ინტერნეტის აფეთქება, რევოლუცია, გრაფიკული ინტერფეისისა და ვებ გვერდების შემუშავებამ თავისი მოქმედება გამოიწვია. ამ დროს ვებ გვერდებზე არის არა მარტო მწვანედ ან თეთრად განათებული ტექსტი ეკრანზე შეგიძლიათ დაინახოთ გრაფიკული გამოსახულებები. მოგვიანებით შესაძლებელი ხდება მულტიმედია ინტერფეისები, ხმა ვიდეო გამოსახულება, ანიმაცია.

მაგრამ გადავიწიოთ ორი წლით უკან, **1988** წელს ყალიბდება **WWW (WorldWideWeb)**, ანუ დიდი აბლაბუდა და ყველა დოკუმენტი უცებ ხდება ჰიპერ ბმული. მომხმარებელი უკვე რიგებში დგას და მათი რაოდენობა საათების მიხედვით იზრდება. **1995** წელს კიდევ ერთი ბუმი და ინტერნეტი ხდება ინფორმაციის მასობრივი წყარო. **1998** წლის **14** აპრილს ისტორია ისევ იძაბება და ინტერნეტის განვითარება ახალ ეტაპზე გადადის, ამერიკაში გაშვებული იყო ინტერნეტი-**2**. ამ ქსელში გაერთიანებულია დიდი საწარმოები, სამეცნიერო წრეები და სხვა სახელმწიფო დაწესებულებები. საქმე იმაშია, რომ სიჩქარეები აქ ისეთი დიდია, რომ ჩვენ ჩვენი საკომუნიკაციო ხაზებით ახლოსაც კი ვერ მივალთ, თუმცა აგერ შემოგვეჭრა რეალურ ცხოვრებაში **DSL**-ტექნოლოგია და ვნახოთ, რა მოხდება, ისე კი სპეციალისტები დადებით პროგნოზებს აკეთებენ და წინასწარმეტყველებენ, რომ **5-10** წელიწადში აღმოსავლეთ ევროპისათვის და ყოფილი საბჭოთა კავშირის ქვეყნებისათვის ეს სიჩქარეები მიღწეული და შესაძლებელი იქნება, ოღონდ არა უბრალო მომხმარებლისათვის. ესეც ასე, პასუხები კითხვებზე სწორედაც, რომ მეორე ლეგენდიდან შეგვიძლია მივიღოთ.

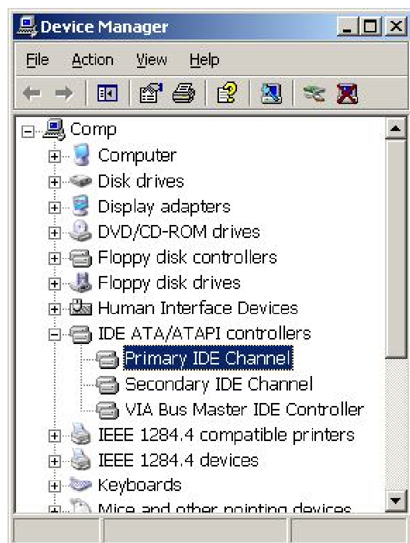
ახლა, ალბათ, ხვდებით რატომ წავედით ისტორიაში ასე უკან და **1949** წელსაც კი შევეხეთ. საბოლოოდ კი ვთქვათ, რომ პენტაგონი საერთოდაც არ ჩალიჩობდა ინტერნეტის შექმნაზე, მას ამის ფული არ ჰქონდა, ერთად-ერთი, რასაც იგი აკეთებდა ეს იყო კონტროლი. ხოლო როდესაც კონტროლი საჭირო ან შეუძლებელი გახდა პენტაგონმა მართვის სადავეები მეცნიერულ ფონდს გადასცა. და თავისი საქმიანობა გააგრძელა, მაგრამ როდესაც **90**-იან წლებში ინტერნეტმა სახელი მოიხვეჭა და ვიეტნამის სირცხვილისგან პენტაგონი რეაბილიტირებული იყო კუვეიტის განთავისუფლებით, მან გასაგებია მოინდომა თავის სახელის მოხვეჭა და აქ გაახსენდა, მას შეეძლოთ ეთამაშა იმაზე, რომ ეს მისი დამსახურებაა, რომ ინტერნეტი არსებობს. თუ ამერიკის პოლიტიკას გადახედავთ და გაეცნობით მიხვდებით, რომ ეს ერთერთი ჭკვიანური სარეკლამო კომპანია იყო და მეტი არაფერი. ამერიკელები ხომ თავს ყველაფერში პირველებად, მაგრებად და სუპერ სახელმწიფოდ თვლიან!

ინტერნეტი დღეს

საქართველოსთვის ინტერნეტის განვითარება საკმაოდ დიდი ნაბიჯებით მიდის, მაგრამ ეს დიდი ნაბიჯები საერთო ფონზე კუს ფოფხვას უფრო ჰგავს. მიუხედავად იმისა, რომ დღეს საქართველოში პროცენტულად კომპიუტერები ყველაზე დიდი რაოდენობით იყიდება ეს არ მოწმობს იმას, რომ ყველას სახლში კომპიუტერი უდგას. ძირითად მყიდველი მაინც ორგანიზაციებია. ინტერნეტი მსოფლიოს ბაზართან შედარებით უფრო ნაკლებს აქვს, ძირითადად ეს ინტერნეტ პროვაიდერების ბრალიცაა, მსოფლიოში დაწესებულ ტარიფებთან შედარებით დღესდღეობით საქართველოზე ძვირი ქვეყანა ინტერნეტის მომსახურების საფასურში, ქვეყანა არ მეგულება. რაც შეეხება თვით ქართული **WWW** ინდუსტრიის განვითარებას აქ კი საერთოს კოშმარულადაა საქმე! **2003** წლის ბოლოსათვის სულ დარეგისტრირებული ქართული დომენების რაოდენობა **3000**-ს ვერ აღწევდა, და ეს მაშინ როდესაც ქართული დომენების რეგისტრაცია **Ge** ზონაში **10** წლის წინ არის დაწყებული. რა თქმა უნდა, აქ **Ge** დომენის ადმინისტრაციის და ზედამხედველი ორგანიზაციის (ინტერნეტის განვითარების ფონდის) სისუსტის ბრალიცაა, მათ მიერ შემოღებული წესების გამო ინტერნეტი კი არ ვითარდება პირიქით მუხრუჭდება. მაგალითად ერთი ქართული დომენის რეგისტრაციას ოფიციალურად **7** სამუშაო დღე სჭირდება, მაშინ როდესაც მსოფლიოში ამ საქმეს მაქსიმუმ **1** საათი სჭირდება თანაც ონლაინ რეჟიმში და არა პირადი ვიზიტით, პასპორტით ოფისში. ასევე სავალალო მდგომარეობაა ჰოსტინგ პროვაიდერებთან დაკავშირებით. ერთ-ერთი ძირძველი ქართული კომპანია და ინტერნეტ პროვაიდერი **SANET**-ი დღეს ჰოსტინგ გეგმებში ისევ აქტიურად გვთავაზობს **2** მეგაბაიტ ვებ ადგილს, რომელიც დღეს არანაირად აღარაა აქტუალური, ასევე სხვადასხვა სატარიფო გეგმების აღებისას თურმე კლიენტს საფოსტო ყუთის გახსნა შესაბამისი სერვერის სახელით არ ეკუთვნის, მანამ სანამ იგი იგივე კომპანიის ინტერნეტის მომსახურებით არ დაიწყებს სარგებლობას. კიდევ კარგი ყველა ჰოსტ პროვაიდერს იგივე სიტუაცია არა აქვს. თუმცა ქართული ჰოსტინგი მაინც სადღაც იქ **1995** წელში დარჩა. იმედი ბოლო კვდებაო და რა თქმა უნდა, ჩვენც იმის იმედი გვაქვს, რომ ჩვენთანაც ამოვა ოდესღაც ის მზე, რომელიც იაპონიას და ამერიკას ანათებს, ჩვენთანაც დაინერგება ის სიახლეები, რომლითაც დღეს მხოლოდ ამერიკა და იაპონია მარიაჟობს.

როგორ ჩავრთოთ DMA რეჟიმი Windows 2000/XP/2003-ში

როგორც ვიცით, **Windows**–ის ახალი ვერსიები საკმაოდ განსხვავდებიან **Windows 98**-ისაგან, მაგრამ მინიმუმ ერთი პრობლემა მაინც დარჩა გამოუსწორებელი. **IDE** მოწყობილობებისთვის **DMA** რეჟიმის ამოცნობა ისევ პრობლემატური დარჩა. ადრე თუ **Windows 9x**-ში ყველამ იცოდა თუ სად შეეცვალა ეს პარამეტრი, ახალ **Windows**-ში ეს ცოტაოდენ ძნელი აღმოსაჩენი გახდა ბევრისათვის. ძირითადად არასწორად განისაზღვრება **CD-ROM**-ები და ჩამწერი მოწყობილობები. დაუკითხავად ანუ დეფაულტად **windows XP** დღემდე ამ მოწყობილობებს **PIO** რეჟიმში იყენებს ეს კი ამ მოწყობილობებ-



ის ნელა მუშაობს ნიშნავს, არა მოწყობილობის, არამედ პროცესორის და სისტემის, ეს ყველაფერი გამოწვეულია იმით, რომ ამ შემთხვევაში მოწყობილობის პროცესორი არსებობის შემთხვევაშიც კი არ იღებს აქტიურ მონაწილეობას და ძირითად სამუშაოს მთავარ პროცესორს ავალებს, შესაბამისად ვიღებთ სიტუაციას როდესაც იმის მაგივრად, რომ პროცესორმა სხვა უფრო საჭირო საქმე აკეთოს, ძიძასავით დასდევს **CD-ROM**-ებს და ახმარს თავის ძვირფას დროს. მაშ ასე, გასაგები გახდა, რომ ეს საქმე გამოსასწორებელია, მაშ ასე როგორ შევცვალოთ **PIO** რეჟიმი **DMA**-ზე? ამისათვის:

1. გახსენით **Device Manager**. ამის გაკეთება შეგიძლიათ ორი ხერხით, პირველ შემთხვევაში მარჯვენა წკაპი **My Computer**-ზე, ვირჩევთ **Properties**, გადავდივართ ჩანართში **Hardware** და მოძებნეთ **Device Manager.** მეორე შემთხვევაში ისარგებლეთ კლავიატურული კომბინაციით **Windows+Break**, შემდეგ კი იგივე გზა გადავდივართ ჩანართში **Hardware** და მოძებნეთ **Device Manager.**

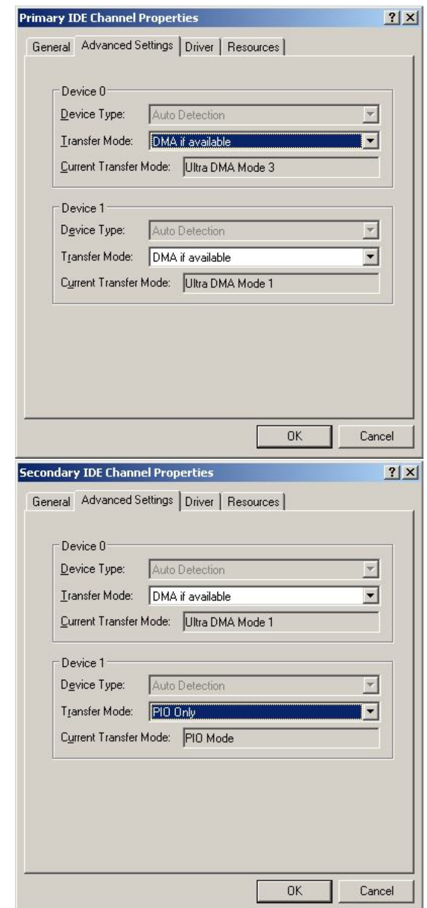
2. გახსენით განყოფილება **IDE ATA/ATAPI Controllers** და ორჯერ დააწკაპუნეთ **Primary IDE Channel**-ზე.

3. გადადით ჩანართზე **Advanced Settings,** შეამოწმეთ განყოფილებები **Device 0** და **Device 1.** შეიძლება **Device 1** სწორედაც, რომ **PIO** რეჟიმში იყოს, ეს იმ შემთხვევაში თუ **Primari IDE** კაბელზე **SLAVE-d** არის მიერთებული **CD-ROM**-ი.

4. ჩამოშალეთ ასარჩევი მინდორი და დააყენეთ მნიშვნელობა **DMA if available.** დააჭირეთ ღილაკს **OK**

5. ასევე შეამოწმეთ **Secondary IDE Channel** თუ აქაც გიყენიათ რაიმე მოწყობილობა, მაშინ გაიმეორეთ პუნქტები 2-3-4.

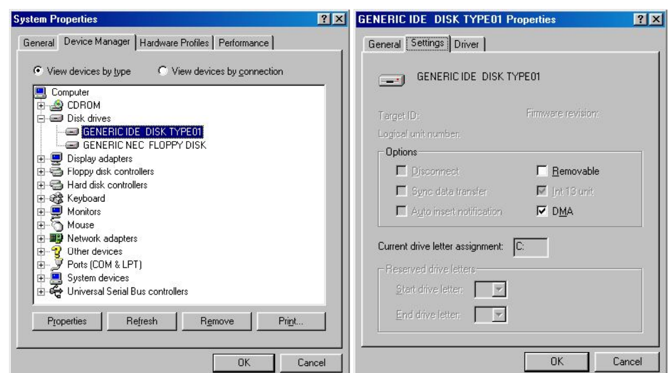
ყველაფერ ამის შემდეგ კომპიუტერი უნდა გადატვირთოთ. პირადი გამოცდილებიდან და წარმოდგენილი სურათებიდან გეტყვით შემდეგს, ჩემს კომპიუტ-



ერში შეერთებულია 2 ვინჩესტერი, ერთი **CD/RW** და ერთი **CD-ROM**-ი. შეერთება შემდეგნაირია: **Primary IDE Channel**-ზე ზის ორივე ვინჩესტერი, ხოლო **Secondary IDE Channel** არის განლაგებული **CD/RW** და **CD-ROM**-ი თუ დააკვირდებით სურათებს ნახავთ რომ **Primary IDE Channel**-ზე ორივე მოწყობილობას ჩართული აქვს **DMA if available** და მიმდინარე მუშაობის რეჟიმიც იგივეა, ხოლო **Secondary IDE Channel**-ზე კი ერთი მოწყობილობა ანუ **CD/RW** არის რეჟიმში **DMA if available,** ხოლო მეორე ანუ **CD-ROM**-ი კი არის რეჟიმში **PIO,** რაც შესაბამისად გასასწორებელია.

DMA რეჟიმის ჩართვა WIN 9x–ში

პრინციპი იგივეა, ჩასართველად ისევ **Device Manajer**-ში შევდივართ. ოღონდ აქ **NT**-ს ბირთვიდან განსხვავებით ,ვნახულობთ განყოფილებას **Disk Drives,** ორჯერ დააწკაპუნეთ განყოფილებაზე **GENERIC IDE DISK TYPE47** (ნომერი სხვადასხვა კომპიუტერზე სხვადასხვაა, ეს დისკის მოდელზეა დამოკიდებული). გამოსულ ფანჯარაში გადავდივართ ჩანართზე **Settings** და აღნიშნეთ ჩექბოქსი **DMA**. აქ ერთ თავისებურებას აქვს ადგილი. პირველად რომ აღნიჩნავთ ამ პუნქტს სისტემა სინამდვილეში არ იმახსოვრებს ცვლილებას. უბრალოდ დაეთანხმეთ ღილაკით **OK** და შემდგომ ისევ შედით იგივე განყოფილებაში და ხელმეორედ ჩართეთ **DMA**. დაეთანხმეთ ღილაკი **OK**-ს მეშვეობით, ამ დროს სისტემა მოითხოვს გადატვირთვას,



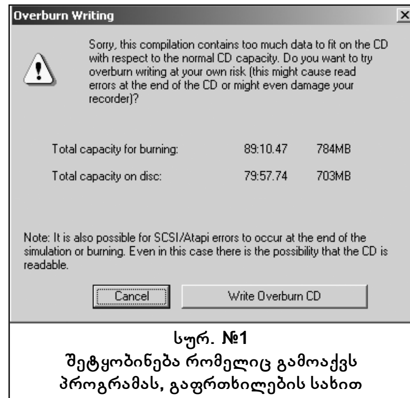
ე. ი. ცვლილებები მიღებულია და მის ძალაში შესასვლელად საჭიროა გადატვირთვა. მორჩა.

როგორ ჩავწეროთ CD-R დისკზე 700 მეგაბაიტზე მეტი

თავიდან პატარა საჭირო შესავალი ყველანაირი ბრექაობის გარეშე. თქვენ გაქვთ ჩამწერი, გაქვთ კომპაქტ დისკი და დისკზე ჩასაწერია უფრო მეტი ინფორმაცია ვიდრე, თქვენ შეგიძლიათ. უფრო სწორედ, თქვენ ფიქრობთ, რომ არ შეგიძლიათ. ამ პროცესს ჰქვია ოვერბორნინგი. თუ დავუჯერებთ CD-R–ის სპეციფიკაციას ISO სტანდარტით ანუ იგივე წითელი წიგნის მიხედვით, ყველა კომპაქტ დისკის მოცულობა არის 650 მეგაბაიტი ანუ 74 წუთი (ეს მუსიკალურ ექვივალენტში). ჰმ, ალბათ ეგრევე იძახით, ხომ არ ურიკინებ, სადღაა 650 მეგაბაიტიანი დისკები, აგერ 700 მეგაბაიტიანებზე ნაკლები 2-3 წელია აღარ მინახიაო. კი, მართალი ხართ არ შემიძლია არ დაგეთანხმოთ, მაგრამ თუ დამამთავრებინებთ, გაიგებთ შემდეგს, წითელი წიგნი მაინც ამბობს, რომ კომპაქტ დისკის მოცულობა არის 650 მეგაბაიტი ანუ 74 წუთი და 90 წამი სიჩუმის ადგილი. ეს იმისათვის გამოიყენება, რომ ჩვეულებრივმა CD წამკითხავმა მოწყობილობებმა სწორედ გაიგონ, სად მთავრდება დისკი. ამ წესით გამოდის, რომ დისკის მაქსიმალური მოცულობა შეადგენს 659 მეგაბაიტს.

რაც შეეხება თქვენს კითხვას 700 მეგაბაიტთან, შემიძლია აქვე გითხრათ, ეგ სწორედაც იმას მიგითითებთ, რომ სინამდვილეში ის, რაც წითელ წიგნში წერია, აქსიომა არაა და შესაბამისად მისი გვერდის ავლა ჩვენს თვალწინ ხდება.

დღესდღეობით ყველა მწარმოებელი ხვდება, თუ თავის კომპაქტ დისკის წამკითხავს ზუსტად ISO სტანდარტში ჩაატევს მის CD-ROM-ს არავინ იყიდის იმიტომ, რომ მომხმარებელს 650 მეგაბაიტზე მეტი ინფორმაციის წაკითხვის საშუალება არ ექნება და ეს მაშინ, როდესაც 700 მეგაბაიტიანი დისკები უკვე დე ფაქტოდ არის ცხოვრებაში შემოჭრილი.

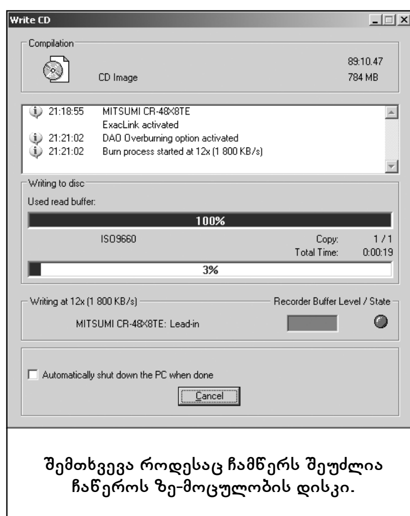


სურ. №1
შეტყობინება რომელიც გამოაქვს პროგრამას, გაფრთხილების სახით

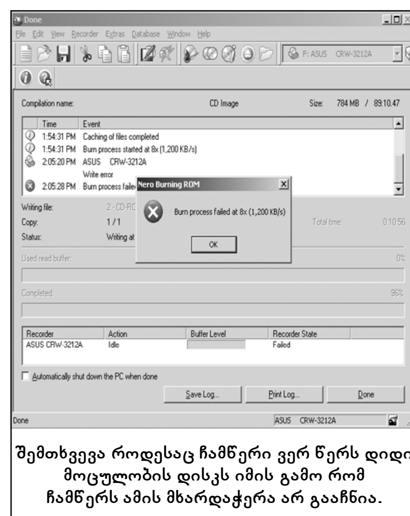
ოვერბორნინგი და თავისებურებები

პირველი, რაც ზედმეტი მოცულობის დისკების გამოთლის წინ უნდა იცოდეთ, აუცილებელია გარკვეული უსაფრთხოების ზომების დაცვა. არ გეტყვით, რომ მაინცა და მაინც ცეცხლჩამქრობი დაგჭირდებათ, მაგრამ წესით შეიძლება სხვადასხვა არასასურველი პროცესი მოხდეს, კერძოდ კი გადახურდეს ლაზერული სხივის მოწყობილობა, რის გამოც შეიძლება მთლიანად ჩამწერი მწყობრიდან გამოვიდეს. ასევე ზოგი ყვება ზღაპრებს, რომ ზოგიერთი ჩამწერი დისკს ადნობს ან თვითონ აალდება. ეს უკვე ფანტაზიების სფეროდანაა. პირადად ჩემს რამოდენიმე წლიან გამოცდილებაში არცერთი ჩამწერი არც გაფუჭებულა და მითუმეტეს ალი არცერთ არ გასჩენია, თუ რა თქმა უნდა ყველაფერს კაცი ნორმალურად გააკეთებ.

ყველა CD-RW-ს გააჩნია ან პროგრამული ან აპარატურული ესა თუ ის შესაძლებლობები, მაგალითად თქვენ ჩამწერი მოწყობილობის ყიდვისას რას ეკითხებით გამყიდველს? არ შევცდები თუ ვიტყვი, რომ მაშინვე CD-RW-ს ჩაწერა წაკითხვის სიჩქარით ინტერესდებით. არა და წესით ეგ ყუთს ისედაც აწერია, უფრო კარგი იქნებოდა სადმე ან გეკითხათ ან წაგეკითხათ რა მოცულობის ჩაწერა შეუძლია თქვენს მიერ არჩეულ ჩამწერს. ანუ ამით მინდა ვთქვა, რომ სხვადასხვა ჩამწერს სხვადასხვა შესაძლებლობები აქვს, ზოგს შეუძლია არა 80, არამედ 99 წუთი ჩაწეროს ზოგს კი მხოლოდ ნებადართული 80 წუთის ჩაწერა შეუძლია. რატომ ხდება ასე? იმიტომ, რომ არსებობს სპეციფიკაციების წითელი წიგნი, რაც უფრო შეესაბამება მწარმოებლის მიერ წარმოებული ჩამწერი სპეციფიკაციას მით უფრო მხოლოდ ნებადართულ მოცულობას წერს მოწყობილობა (მაგალითისათვის ნახეთ სურ. 1, რომელზეც ჩანს თუ რა შეტყობინება გამოაქვს ჩამწერ პროგრამას გაფრთხილების სახით). არა ეს არ არის მოწოდება გაუგებარი ფირმის ჩამწერები იყიდოთ ამაზე არც კი იფიქროთ, ზედმეტად დაცილება სპეციფიკაციებიდან ჩამწერს კი არა და ნიჩაბს შეგვაძენინებს. ასევე გაითვალისწინეთ, რომ ოფიციალურ მოხსენებას იმაზე თუ რომელი მოწყობილობა რამდენს წერს, ვერსად ნახავთ, მხოლოდ ხელით გატესტირებულის შემდეგ ან უკვე ვინმეს მიერ ჩატარებული ტესტის ხარჯზე გაიგებთ ამ ინფორმაციას. ასეთი ინფორმაცია ინტერნეტშიც შეგიძლიათ მოიძიოთ. მოკლედ მოწყობილობის შეძენის წინ ჯერ გაიკითხ-გამოიკითხეთ ხალხის აზრი, ნუ იქნებით პიონერი თქვენთვის გაუგებარ უღრან ტყეში. ასევე გაითვალისწინეთ, რომ დამატებით ადგილზე ჩაწერილი ინფორმაცია შეიძლება არ იყოს მდგრადი, ანუ ან ცუდ-



შემთხვევა როდესაც ჩამწერს შეუძლია ჩაწეროს ზე-მოცულობის დისკი.

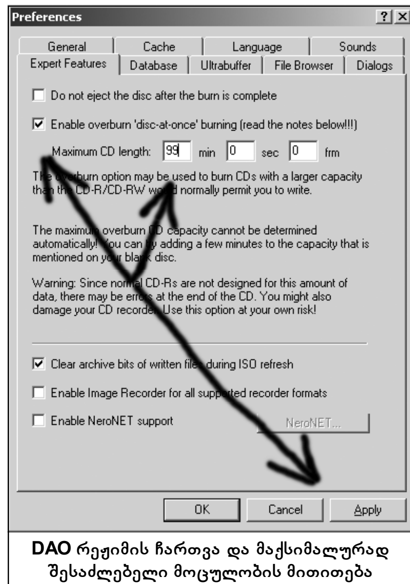


შემთხვევა როდესაც ჩამწერი ვერ წერს დიდი მოცულობის დისკს იმის გამო რომ ჩამწერს ამის მხარდაჭერა არ გააჩნია.

▸▸

ად იკითხებოდეს ან საერთოდ არ იკითხებოდეს, ან ჩაიწეროს იყოს და უცებ გაქრეს, მართალია ასეთი შემთხვევები ძალზედ იშვიათია, მაგრამ არსებობს და მისი უარყოფა შეუძლებელია.

ზედმეტი მოცულობის დისკების ჩასაწერად დაგჭირდებათ ასევე შესაბამისი პროგრამული უზრუნველყოფა.



DAO რეჟიმის ჩართვა და მაქსიმალურად შესაძლებელი მოცულობის მითითება

აქ ბევრს არ ვილაპარაკებ და გავჩერდები მხოლოდ ერთ ჩამწერ პროგრამაზე, მაინც ლამის მთელი მსოფლიო მას იყენებს ამ საქმისთვის, იმედია მიხვდით, ეს არის პროგრამა **NERO**. ჩვენ ჩაწერისთვის გამოვიყენეთ ვერსია **5.5.10**, თუმცა იგივეს აკეთებს მე-**6** ვერსიაც. ერთი რამ გაითვალისწინეთ თუ არ გიყენიათ **NERO 6.3**-ი, მაშინ იზრუნეთ შესაბამის ვერსიამდე განახლებაზე, ან შესაბამისი პაჩის ჩამოქაჩვაზე, რადგან წინა ვერსიებში არის სწორედაც ოვერბორნინგთან დაკავშირებული შეცდომები, რის გამოც ხშირად ჩაწერილი დისკები არ იკითხება.

დიდი დისკის გამოთლა პრაქტიკაზე

დღესდღეობით გვაქვს ბევრი დისკები, იშვიათად, მაგრამ შეხვდებით **650** მეგაბაიტიანსაც თუ ძალიან გსურთ, შეგიძლიათ ეგეც გამოიყენოთ, მაგრამ ნაკლები შანსი გაქვთ რომ სადმე შესძლოთ მათი შოვნა, ამიტომ გამოიყენეთ სტანდარტული **700MB**-იანი დისკები. მაშ ასე იმედია თქვენი მოწყობილობა მინიმუმ **2** სტანდარტს კითხულობს ესაა **74** წუთი (შეესაბამება **650** მბ-ს) და **80** წუთი (შეესაბამება **700** მბ-ს). გარდა ამ ორი სტანდარტისა არსებობს არაოფიციალური სტანდარტებიც **86** წუთი (**758** მბ), **90** წუთი (**790** მბ) და **99** წუთი (**870** მბ), მთავარია, რომ **2** სტანდარტული მოცულობის ჩაწერის გარდა მოწყობილობას შეეძლოს რომელიმე დამატებითი არასტანდარტული მოცულობის ჩაწერა.

როგორც წესი ამ საქმეში გამოცდილი ხალხი გამოყოფს სხვადასხვა ჩამწერებს რომლებსაც შეუძლიათ ამა თუ იმ მოცულობის ჩაწერა. ესენია: **LiteOn**-ეს ჩამწერი ითვლება ყველაზე საუკეთესოდ ოვერბორნინგისთვის წერს პრაქტიკულად ნებისმიერ მოცულობას, რის ხარჯზე გაუგებარია, **Iomega/ Plextor**- ამ ფირმის ჩამწერები ითვლებიან ასევე საუკეთესო ჩამწერებად, მაგრამ შემჩნეული არიან, რომ **90** წუთზე მეტის ჩაწერისას შეიძლება დისკი გააფუჭონ, ყველაზე ცუდად ოვერბორნინგისთვის ითვლება ფირმა **Yamaha**, ამ ფირმის ჩამწერები ეტყობა ყველაზე ზუსტად იცავენ **ISO** სტანდარტებს. ამ მოწყობილობებით ნებადართულზე მაქსიმუმ **20-25** წამით მეტის ჩაწერას მოახერხებთ. ჩემი პირადი გამოცდილებით ვიტყოდი, რომ ასევე შუალედური ჩამწერებია ფირმა **MITSUMI**-ს ფირმის პროდუქცია, მათი მეშვეობით შეიძლება **86-90** წუთის ჩაწერა უპრობლემოდ, ასევე **ASUS**-ის ფირმის ჩამწერები უპრობლემოდ აღწევენ **90** წუთიან ბარიერს.

მოკლედ გვინდა ერთი სუფთა კომპაქტ დისკი, და ჩამწერი, თუ მისი შესაძლებლობები თქვენთვის უცნობია სწორედაც, რომ პრაქტიკაზე გავიგებთ თუ რა შეუძლია მას.

ჩამწერ მოწყობილობას უნდა შეეძლოს **DAO (Disk at once)** რეჟიმში მუშაობა.

ვუშვებთ პროგრამა **NERO**-ს და შევდივართ **File->preferences**, აქ გადავდივართ ჩანართზე **Expert features**-ზე, მონახეთ აქ ჩასართავი ერთი ჩეკ ბოქსი **Enable Overburning "Disk at once" burning**.

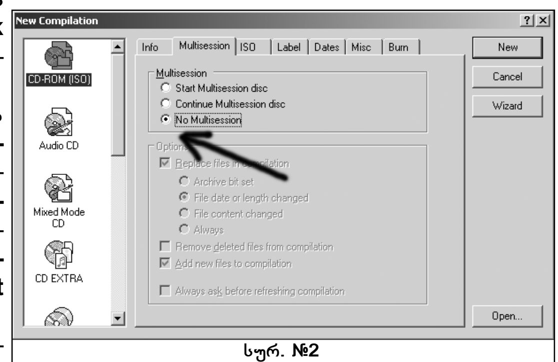
ამის შემდეგ შესაძლებლობა გეძლევათ ჩაწეროთ წუთებში, თუ რა მოცულობის დისკის ჩაწერა შეეძლოს პროგრამას, თუ არ იცით რამდენის მხარდაჭერა აქვს თქვენს მოწყობილობას მაშინ ჩაწერეთ **99** წუთი, თუ ჩამწერს ამის შესაძლებლობა არა ექნება პრაქტიკაზე გაიგებთ, გაფუჭებით მარტო ერთ ჩვეულებრივ კომპაქტ დისკს, მეტი ვერაფერს. ჰო მართლა თუ თქვენს ჩამწერს არა აქვს შესაძლებლობა საერთოდ იმუშაოს ოვერბორნინგ რეჟიმში, მაშინ ეს ფუნქცია თქვენთვის წვდომადი არ იქნება! ასე, რომ თუ ფუნქცია თქვენთან გაიხსნა და მითუმეტეს ღილაკ **APPLY**-ს შემდეგ არ გაქრა ესეიგი რაღაც მოცულობის დამატებითი ჩაწერა შეგიძლიათ. დანარჩენს კი პრაქტიკაზე გაიგებთ.

ამის შემდეგ ნეროს ახალ შექმნილ პროექტში უნდა აირჩიოთ შემდეგი პუნქტები:

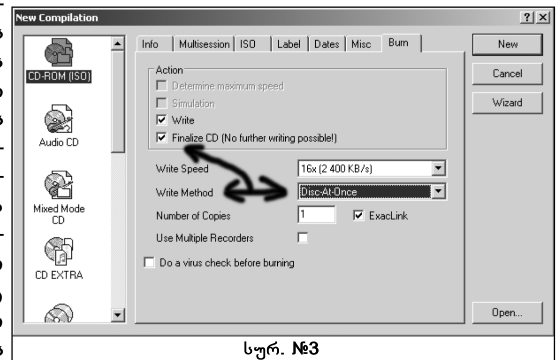
1. განყოფილებაში **multisesion** აუცილებლად აღნიშნეთ **No Multisesion** (იხ. სურ. №**2**).

2. განყოფილებაში **Burn** აღნიშნეთ ორი რამ, **Finalize CD** და გადართეთ **Write Method** აუცილებლად **Disk at once**-ზე (იხ. სურ. №**3**).

მორჩა დანარჩენი ოფციები თქვენი შეხედულებისამებრ დააყენეთ, პროექტში შეიტანეთ **700** მეგაბაიტზე მეტი ინფორმაცია, ვთქვათ **780** მეგაბაიტი ან თუ გჯერავთ, რომ თქვენი მოწყობილობა **99** წუთსაც მოერევა მაშინ პროექტში შეიტანეთ **990** მეგაბაიტამდე და დაიწყეთ ჩაწერა, გამოსულ შეტყობინებაზე, რომელიც აღნიშნულია პირველ სურათზე აირჩიეთ ოფცია **Write Overburn CD** და მორჩა თუ ჩაწერა შესაძლებელია ჩამწერი ჩაწერს, ხოლო მოცულობა თუ ვერსად ნახეთ რამდენის ჩაწერა შეუძლია თქვენს მოწყობილობას, გაიგებთ თქვენს პირად პრაქტიკაზე. მანამდე კი ალბათ გააფუჭებთ **2-3** დისკს! :-)



სურ. №2



სურ. №3

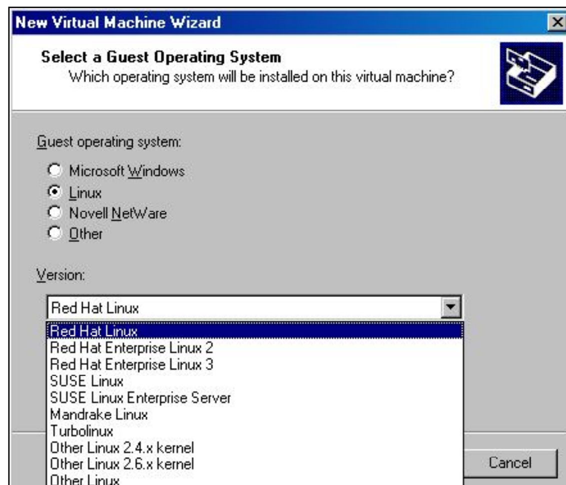
VMWARE პროგრამა თუ კომპიუტერი?

ალბათ არაერთხელ დაგებადათ იდეა, გქონდეთ რამოდენიმე ოპერაციული სისტემა და ისე შეგეძლოთ ერთიდან მეორეში გასდასვლა, რომ სისტემის გამოთიშვა არ გჭირდებოდეთ. რამდენიმე ხნის წინ მომიწია სკრიპტის დაწერა **PHP** პროგრამირებით ვებ საიტისთვის, განვათავსე ლინუქსის სერვერზე, სკრიპტმა იმუშავა, მაგრამ მე პირადად არ მიყენია ლინუქსი და ვმუშაობ **Windows**-ში სადაც ეს სკრიპტი არ მუშაობს, არა და პირდაპირ სერვერზე, რომ ვატესტირო ამის საშუალება არ მქონდა ყოველთვის, ამიტომაც გადავწყვიტე მომეძებნა ისეთი პროგრამა, რომელიც მომცემდა საშუალებას ვყოფილიყავი **Windows**-ში და იმავდროულად მექნებოდა ლინუქსიც დაინსტალირებული და ისე ვიმუშავებდი, რომ არათუ არ გამოვიდოდი **Windows**-იდან, არამედ მათ შორის გარკვეულ კონტაქტსაც დავამყარებდი და ისე ვიმუშავებდი ორივეში. თავიდან ვიპოვე ასეთი პროგრამა რომლის სახელია **Virtual PC.** იგი აკეთებდა ამ ყველაფერს რაც მჭირდებოდა, მაგრამ ქონდა ერთი მინუსი ეს იყო მისი მუშაობის სიჩქარე, მაგალითად ლინუქსის დაინსტალებას რამდენიმე საათი დაჭირდა, თუ კიდევ რამე პროგრამის დაყენებას დავაპირებდი ამ სისტემაში ამაზეც საკმაოდ დიდი დრო მიდიოდა, აქედან გამომდინარე საერთოდ დამეკარგა ასეთი სიტუაციაში მუშაობის ხალისი და წავშალე და იმის მერე არც გამომიყენებია. შემდეგ კი როგორც იქნა ვიპოვე ისეთი პროგრამა, რომელმაც შემიძლია ვთქვა, რომ მთელი მოთხოვნები დააკმაყოფილა რაც კი მქონდა (თამაშებისთვის არა მგონია გამოდგეს რადგანაც ვიდეო კარტასაც თავისივეს, ვირტუალურს აინსტალებს, ჩემს შემთხვევაში ეს არც მაინტერესებდა), მისი სახელია **VMware workstation**. ამ სტატიის დაწერის დროს მისი ბოლო ვერსია იყო **4.5.1-7568** მისი ჩამოტვირთვა შეგიძლიათ შემდეგი მისამართიდან **http://www.vmware.com.** თუ თქვენ ჩამოქაჩეთ და დააინსტალეთ იგი უკვე შევეცდები თანმიმდევრულად გაგაცნოთ მისი მოხმარების ძირითადი პუნქტები.

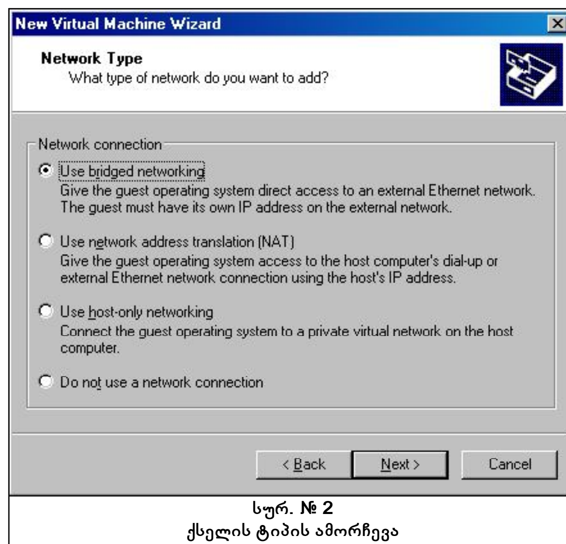
მაშ ასე გამოიძახეთ პროგრამა **VMware workstation** დააჭირეთ იკონკას **New Virtual Machine** ან **Ctrl+N** კლავიშთა კომბინაციას. გამოჩნდება ფანჯარა **New Virtual Machine Wizard** და მისი პირველი გვერდი **Welcome to the New Virtual Machine Wizard** სადაც გეუბნებათ: კეთილი იყოს თქვენი მობრძანებაო :-)

დააჭირეთ **Next** ღილაკს.

გამოვა შემდეგი ფანჯარა **Select the Appropriate Configuration** სადაც გთავაზობთ ამოირჩიოთ კონფიგურაცია თქვენი ვირტუალური ოპერაციული სისტემისათვის. არის ტიპიური და არის ამორჩევითი, ეს თქვენი გადასაწყვე- ►►

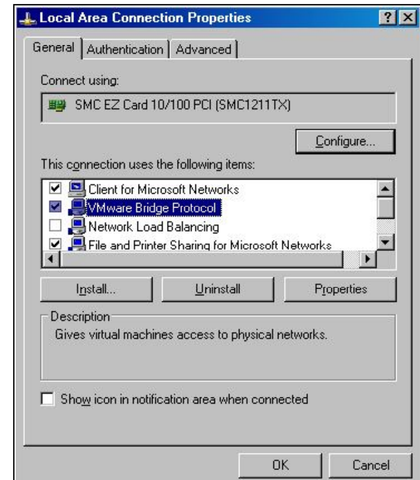


სურ. № 1
ოპერაციული სისტემის ამორჩევა



სურ. № 2
ქსელის ტიპის ამორჩევა





სურ. № 4
ლოკალური ვირტუალური ქსელი

▸▸ ტია თუმცა თავიდან მაინც ჯობია ტიპიური ამოირჩიოთ, ჩვენს შემთხვევაში ასეც ვიქცევით, ვტოვებთ ჩართულს **Typical** პუნქტს და ვაჭერთ ღილაკს **Next**. შემდეგ ფანჯარაში **Select a Guest Operating System**–ის **Guest Operating System** ჩამონათვალში უნდა მონიშნოთ ოპერაციული სისტემა და როცა მას მონიშნავთ **Version** ველში ავტომატურად გამოჩნდება ამ ოპერაციული სისტემის ვერსიების ჩამონათვალი (სურ. **1**) . მონიშნეთ თქვენთვის სასურველი ვერსია და დააჭირეთ **Next** ღილაკს.

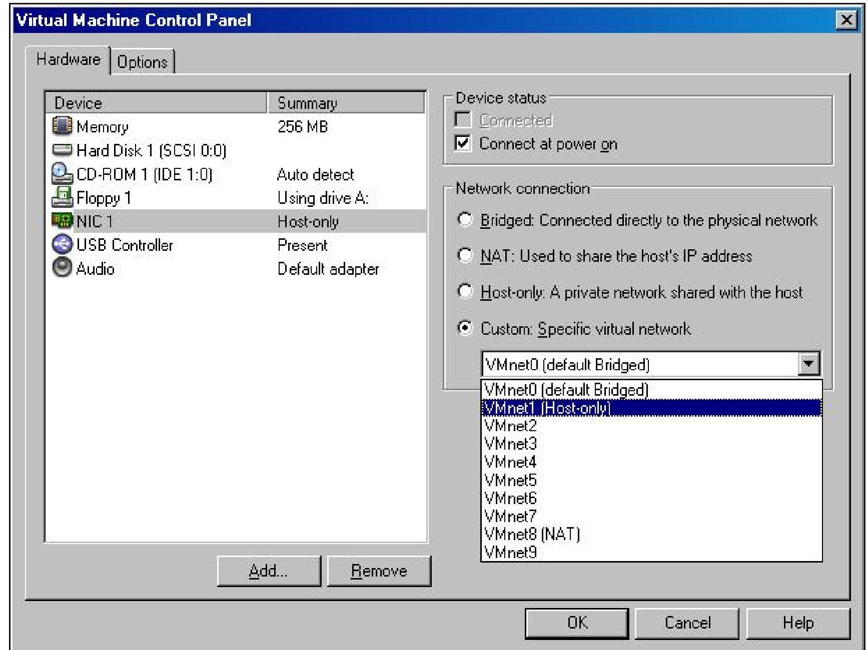
მომდევნო ფანჯრის **Virtual machine name** ველში ჩაწერეთ სახელი რასაც დაარქმევთ თქვენს მიერ დაინსტალირებულ სისტემას, ხოლო **Location** ველში კი ჩაწერთ მის ფიზიკურ ადგილმდებარეობას სადაც შეინახავთ თქვენს ვირტუალურ სისტემას.

მომდევნო ფანჯარა იქნება **Network Type** რომლის **Network connection** ჩამონათვალში გვაქვს ქსელის ოთხი ტიპის ამორჩევის საშუალება (სურ. **2**).

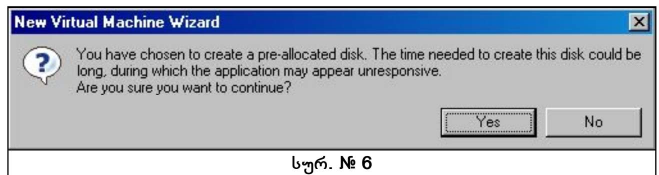
სანამ მოვნიშნავთ რომელიმე ტიპს, მინდა გითხრათ, რომ როდესაც თქვენ აინსტალირებთ **VMware workstation** პროგრამას, იგი ავტომატურად ქმნის ორ ვირტუალურ ქსელურ ადაპტერს პირველს არქმევს **VMNet1** –ს, ხოლო მეორეს **VMNet8**-ს (სურ. **3**).

VMNet1 (Host-only) გამოიყენება იმ შემთხვევაში თუ თქვენ გინდათ ქსელით დაუკავშირდეთ თქვენს ვირტუალურ სისტემას, მაგრამ ვირტუალური სისტემიდან ინტერნეტში ვერ გახვალთ, ხოლო **VMNet8 (NAT)** გამოიყენება იმ შემთხვევაში როდესაც გინდათ, რომ როგორც ძირითადი სისტემიდან ისევე ვირტუალურიდან შეგეძლოთ ინტერნეტში გასვლა. ამ ადაპტერებს აგრეთვე აქვთ ახალი პროტოკოლი მახასიათებლებში რომლებიც უნდა იყოს ჩართული მათი გამოყენების შემთხვევაში, ეს პარამეტრი ასევე ემატება იმ ქსელის ადაპტერსაც, რომელიც ფიზიკურად გაქვთ კომპიუტერში, ან მოდემს (სურ. **4**).

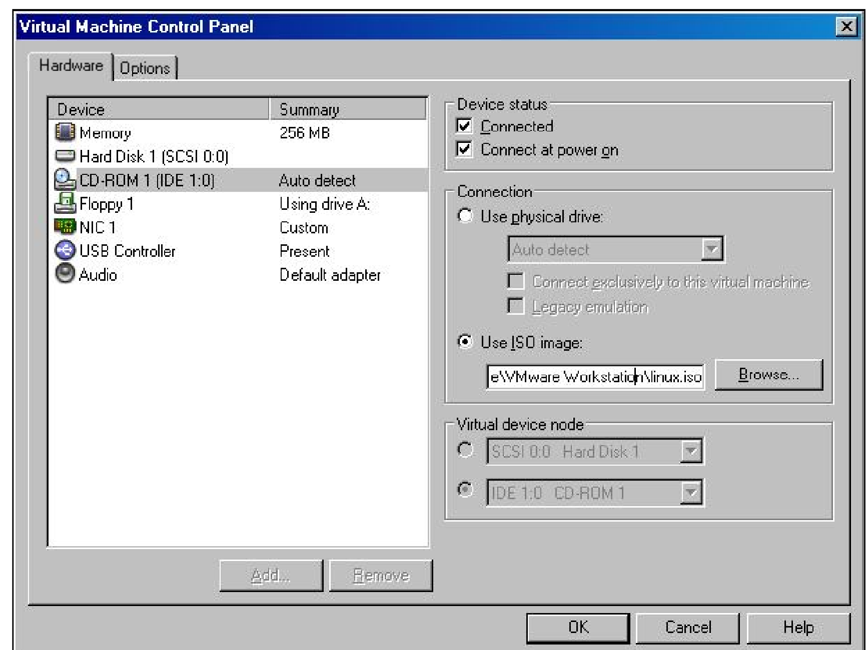
როდესაც ერთერთს ამოირჩევთ და სისტემასაც დააყენებთ ან ინსტალაციის პროცესში ან მის მერე თქვენ უნდა დააყენოთ ქსელის პარამეტრები. ჩემს შემთხვევაში იყო ერთი ნიუანსი როდესაც ამოვირჩიე **Use host-only networking** და ლინუქსის სისტემა დავაყენე, სისტემის ჩატვირთვისას გამოჰქონდა შეცდომა, რომ ქსელის პლატას ვერ ვპოულობ. ამ შემთხვევაში უნდა შეხვიდეთ მენიუში **VM** და მონიშნოთ **Settings** ან შეასრულოთ **Ctrl+D** კომბინაცია კლავიატურაზე რის შემდეგაც გამოჩნდება დიალოგური ფანჯარა **Virtual Machine Control Panel.** ამავე ფანჯარაში შეგიძლიათ შეცვალოთ მეხსიერების,



სურ. № 5



სურ. № 6



სურ. № 7

CD-ROM, **Floppy** და სხვა პარამეტრები. ქსელის შემთხვევაში მონიშნეთ **NIC1** პუნქტი, ხოლო მარჯვენა მხარეს ამოირჩიეთ **Custom: Specific virtual network** რის შემდეგაც მის ქვემოთ ჩამოსაშლელ მენიუში ამოირჩიეთ **VMNet1 (Host-only)** (სურ. **5**).

ხოლო რაც შეეხება ქსელის პარამეტრებს თუ რომელი ამოირჩიოთ უნდა შეხვიდეთ მენიუში **Edit** და მონიშნოთ **Virtual Network Settings** პუნქტი რის შედეგადაც გამოიძახებთ **Virtual Network Editor** დიალოგურ ფანჯარას, რის შემდეგაც ალბათ თქვენც გაერკვევით პარამეტრებთან დაკავშირებით, ეს პარამეტრები შეიძლება სხვა და სხვა კომპიუტერზე სხვადასხვა იყოს, რამდენადაც აქ ჩვეულებრივ ქსელური პარამეტრების კონფიგურირების ცოდნასთან გვაქვს საქმე იმედია ამ პრობლემას უჩემოდაც გაართმევთ თავს.

მაშ ასე ამოირჩიეთ ქსელის ტიპი და გადადით შემდეგ ფანჯარაზე **Specify Disk Capacity**. **Disk size (GB):** ველში ჩაწერეთ ზომა გიგაბაიტებში, რომელიც იქნება მაქსიმალური თქვენი ვირტუალური სისტემისათვის, და რა თქმა უნდა ეს ზომა არ უნდა იყოს იმაზე ნაკლები რამდენიც შეიძლება დაჭირდეს თქვენს ვირტუალურ სისტემას. თუ თქვენ მონიშნავთ **Allocate all disk space now** პუნქტს და დააჭერთ **Finish** ღილაკს გამოჩნდება შემდეგი ტიპის ფანჯარა (სურ. **6**)

რომელიც გატყობინებთ, რომ მაშინვე შექმნის დისკს შესაბამისი ზომით და ამ პროცესმა შესაძლებელია ცოტა დიდი დრო წაიღოს. განსხვავება ის არის, რომ თუ ეს პუნქტი მონიშნული არ იქნება სისტემის ინსტალაციის პროცესში პროგრამა თვითონ შექმნის დინამიურად შესაბამის ზომის დისკს რამაც ცოტა უფრო მეტი დრო წაგართვათ მუშაობის ან ინსტალაციის პროცესში ხოლმე, მაგრამ როდესაც თქვენ მონიშნავთ **Allocate all disk space now** პუნქტს პროგრამა თქვენ გჭირდებათ იმ მომენტისათვის ის ზომა თუ არ გჭირდებათ რაც მაქსიმალურ ზომად მიუთითეთ იგი მაინც მაქსიმალურ ზომას შექმნის და დისკზე მეტ ადგილს დაიკავებს.

```
Red Hat Linux release 9 (Shrike)
Kernel 2.4.20-6 on an i686

localhost login: root
Password:
Last login: Tue Apr 13 17:20:41 on tty1
[root@localhost root]# mount /mnt/cdrom
UDF-fs: No VRS found
[root@localhost root]# cd /mnt/cdrom
[root@localhost cdrom]# cp vmware-linux-tools.tar.gz /tmp
[root@localhost cdrom]# cd /tmp
[root@localhost tmp]# tar xfz vmware-linux-tools.tar.gz
[root@localhost tmp]# cd vmware-tools-distrib
[root@localhost vmware-tools-distrib]# ./vmware-install.pl
```

სურ. № 8
ლინუქსის დაყენებისას თუ რა ბრძანებები უნდა აკრიფოთ რომ საჭირო არქივი გახსნათ და დრაივერები დააყენოთ

ინსტალაციის შემდეგ თქვენ დაგჭირდებათ დააყენოთ **VMware Tools** პაკეტი, რომელიც უზრუნველყოფს სისტემაში დრაივერების დაყენებას. ამისათვის უნდა შეხვიდეთ მენიუში **VM** და მონიშნოთ **Settings** ან შეასრულოთ **Ctrl+D** კომბინაცია კლავიატურაზე რის შემდეგაც გამოჩნდება დიალოგური ფანჯარა **Virtual Machine Control Panel.** მარცხნივ ჩამონათვალში მონიშნეთ **CD-ROM** პუნქტი, ხოლო მარჯვნივ მონიშნეთ **Use ISO image** და დააჭიროთ **Browse** ღილაკს (სურ. **7**),

გადახვიდეთ იმ პაპკაში სადაც **VMware workstation** დააინსტალირეთ, სადაც დაინახავთ ოთხი ტიპის **.iso** გაფართოების ფაილს რომლებიც ოთხი ტიპის ოპერაციული სისტემისათვის არის განკუთვნილი.

ამოირჩიეთ იმ ოპერაციული სისტემის შესაბამისი, რომელიც თქვენ დააინსტალირეთ და დააჭირეთ **OK** ღილაკს. თუ თქვენ დააყენეთ **Windows** სისტემა მაშინ ავტომატურად გაეშვება პროგრამა, რომელიც შემოგთავაზებთ **VMware Tools** პაკეტის ინსტალაციას და დააყენებს ყველა დრაივერს, ერთი სიტყვით ამ სისტემაში ყველაფერი მარტივად არის, აი ლინუქსში კი ცოტა რთულად არის საქმე, თუ თქვენ დააყენებთ ლინუქსს, რომელიც შეიცავს გრაფიკულ ინტერფეისს, თუ არ გექნებათ დაინსტალებული **VMware Tools** პაკეტი შესაძლებელია გრაფიკული ინტერფეისი არ მუშაობდეს და თუნდაც იმუშაოს ამ პაკეტის გარეშე იგი მაინც ცუდად იმუშავებს, ლინუქსის შემთხვევაში თქვენ ირჩევთ **linux.iso** ფაილს და შემდეგ შედიხართ ლინუქს სისტემაში და კონსოლში აკრიფავთ შემდეგ ბრძანებათა თანმიმდევრობას (სურ. **8**):

```
mount /mnt/cdrom
```

შესაძლებელია ამ დროს დაგიწეროთ **UDF-fs: No VRS found** და ყურადღებას ნუ მიაქცევთ

შემდეგ

```
cd /mnt/cdrom
cp vmware-linux-tools.tar.gz /tmp
cd /tmp
cd vmware-tools-distrib
./vmware-install.pl
```

ამის შემდეგ დაიწყება ინსტალაცია სადაც თანმიმდევრობით უნდა უპასუხოთ შეკითხვებზე ინსტალაციის ადგილმდებარეობის შესახებ და ასე შემდეგ... აგრეთვე როდესაც სისტემას აინსტალირებთ უნდა გაითვალისწინოთ იმ მოდულების დაყენება სისტემასთან ერთად, რომლებიც შემდეგ ასეთი ტიპის ინსტალირების დროს არის საჭირო. ძირითადად ესენია კომპილატორების მოდულები.

მოკლედ სულ ეს იყო. ამის მერე ერთ კომპიუტერში შეგიძლიათ იქონიოთ, ერთი, ორი, სამი და კაცმა არ იცის რამდენი სისტემა, მთავარია შესაბამისი ოპერაციული სისტემების შესანახად, უფროსწორედ ვირტუალური დისკების იმიჯების შესანახად, გეყოთ ადგილი თქვენს ფიზიკურ ვინჩესტერზე.

Start->Trast ანუ რომელი გვირჩევნია

კომპიუტერზე მუშაობისას ბევრი ეჩვევა უცვლელ და მარადიულ ფაქტებს, მაგრამ სულში ყველას რევოლუცია, შეცვლა, რაღაც პირადულის გაკეთება გვინდა, ჩვენი კომპიუტერი ხომ ჩვენია, და თქვენს პიროვნებას უნდა გამოხატავდეს, უნდა იყოს მასში რაღაც ისეთი რაც სხვას არ აქვს. იდეა დამეთანხმებით კარგია, თანაც ორიგინალობა ჩვენს დროში კარგად ფასდება. მაშ ასე სურვილი არის ახლა რა შევცვალოთ ისეთი, რომ თვალში საცემი იყოს, ხაზს უსვავდეს ჩვენს არაორდინალურობას, იყოს საინტერესო და მთლად უწესოც არ იყოს.

პატარა დაფიქრების შემდეგ მიხვდები კაცი, რომ თითქმის ყველაფრის შეცვლა შეიძლება, მაგრამ ყველას აქვს ერთადერთი რამ, რაც არ იცვლება, ეს არის ღილაკი **Start**. ჰოჰ, ზუსტადაც, რომ გამოგვადგება, რატომ უნდა გვქონდეს მაინცდამაინც სტარტი? რა სპორტსმენები ვართ თუ რა? მოდით და სხვა რამე დავარქვათ ამ ღილაკს, თუნდაც წაღმა უკუღმად გადავაკეთოთ. მაინც ვენდობით ამ ღილაკს და მოდით სტარტის მაგივრად მას ნდობა ანუ **Trast**-ი ვუწოდოთ.

მორჩა, იდეა არის, ახლა განხორციელება დაგვრჩა. ბევრი უკვე ალბათ რეგისტრისკენ იყურება, მაგრამ აქ ცოტა მოულოდნელი რამ გელით :-) ამჯერად გვერდზე მოგიწევთ რეგისტრის გადადება და ხელების დაკაპიწება მოგიწევთ იმისათვის, რომ მიკრო ქირურგიული ჩარევა მოახდინოთ თვით **EXE** ფაილში.

დღეს მოგვიწევს მისი ალმატებულება **Explorer.exe**-ს შიგთავსის შეცვლა. ბევრმა იცის, რასაც ახლა ვიტყვი და შეუძლიათ გამოტოვონ, მაგრამ ასევე ბევრმა არ იცის, რომ სწორედაც ეს პროგრამაა მთელი **Windows**-ის გარსი, იგი უზრუნველყოფს ძირეული ბირთვის ჩატვირთვის შემდეგ სისტემის ფუნქციონირებას, ასევე მისი გაჭედვა, დაკიდება უზრუნველყოფს მთელი სისტემის პროსტრაციაში მოხვედრას (მაგარ ტერმინებს ვიყენებ არა :-)), ასე, რომ ხვდებით სწორედაც, რომ მიკროქირურგიული ჩარევა გველის წინ.

პირველი ისევე როგორც ექიმებს გვინდა თავის დაზღვევა სასიკვდილო განაჩენისგან, ამიტომ ჩვენი საექსპერიმენტო კურდღელი **Explorer.exe** წინასწარ გადავაკოპიროთ სადმე, რომ უარყოფითი შედეგების შემთხვევაში შეგვეძლოს მისი ადგილზე უვნებლად დაბრუნება. ამ სტატიის დაწერისას მე შევქმენი **C:** დისკზე დირექტორია სახელად **Test** რომელშიც კიდევ ერთი ფოლდერი მოვათავსე **Original**. ამ უკანასკნელში გადავწერე ის ვერსია, რომელსაც არ შევეხები, ხოლო მის ზედა პაპკაში კი ის კოპიო, რომლის შევლასაც ვგეგმავ. მუშაობა მოგვიწევს კოპიასთან, რადგან ჩატვირთულ მდგომარეობაში სისტემა **Explorer.exe**–ში არაფერს არც შეგვაცვლევინებს და არც ცვლილებებს შეგვანახვინებს.

მაშ ასე, გვინდა რაიმე ტექსტური რედაქტორი, რომელსაც შეუძლია **HEX** რეჟიმშიმუშაობა. შეგიძლიათ გამოიყენოთ **FAR**-ის რედაქტორი ან რაიმე სხვა, საყვარელ ნორტონს ნუ ეცემით, მისი ტექსტური რედაქტორი მხოლოდ **64** კილობაიტიან ფაილებს ამუშავებს, ჩვენ კი მინიმუმ **170** კილობაიტიანი ფაილი უნდა შევცვალოთ.

ავადმყოფი **Explorer.exe** მდებარეობს **Windows**–ის პაპკაში, ასე, რომ მის ძებნაზე დროს არ ვხარჯავთ ვაკოპირებთ წინასწარ შექმნილ ფოლდერში ორ ეგზემპლიარად, ერთი ხელუხლებელი რჩება, მეორეს კი ვხსნით ტექსტურ რედაქტორში. გადავდივართ **HEX** რეჟიმში და ვეძებთ სიტყვას **Start**, შემდეგი **HEX** კოდებით **53 00 74 00 61 00 72 00 74**. მართალია ეს სიტყვა მრავალჯერ შეგხვდებათ, მაგრამ ჩვენ მხოლოდ ერთი ეგზემპლარი გვჭირდება, მისი მონახვა შეიძლება **Offset**-ის მეშვეობით, ქვემოთ იხილეთ სხვადასხვა ვერსიებისთვის შესაბამისი მისამართები:

Windows 98
Offset: 0x00028D6E - 0x00028D76
Windows NT4
Offset: 0x00028BEE - 0x00028BF6
Windows ME
Offset: 0x00033DDE - 0x00033DE6
Windows 2000
Offset: 0x0003860E - 0x00038616
Windows XP
Offset: 0x0004060E - 0x00040616

ჯამში მიიღებთ შესაბამის მაგალითს. იხ. სურათი №1 (მაგალითი მოყვანილია **Windows 98**-დან).

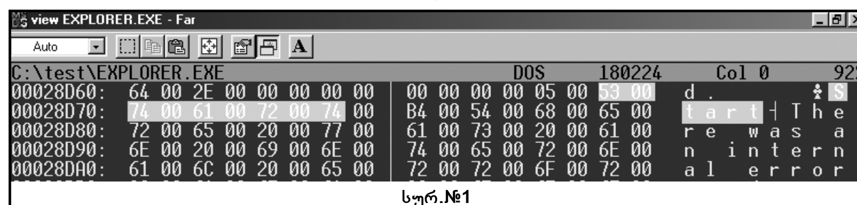
FAR-ის გამოყენებისას ჯერ უნდა გახსნათ ფაილი ტექსტურ რედაქტორში შემდეგ ძირს უნდა ამოირჩიოთ ჯერ **View** და შემდეგ უნდა ამოირჩიოთ რეჟიმი **HEX** ამის შემდეგ შეგიძლიათ ძიებაც კი გამოიყენოთ, რომ შესაბამის სიტყვას ან მისამართს მიაგნოთ, შეგახსენებთ საძიებო სიტყვა **HEX** -ებში იწერება შემდეგნაირად **53 00 74 00 61 00 72 00 74**. ამის შემდეგ გადადით **Edit** რეჟიმში და შეცვალეთ საჭირო სიტყვა იმით რაც მოგესურვებათ. ოღონდ აქ ერთი მინუსი გვაქვს, სიტყვა მხოლოდ ხუთ ასოიანი უნდა იყოს, ან ნაკლები, არ არსებული სიმბოლოები კი შეცვალეთ ჰარით (ანუ სპეისით). სურ **№2**

შეინახეთ შეცვლილი ფაილი და ახლა დარჩა ორიგინალის შეცვლა ჩვენი ნახლაფორთებით. ეს კი შეიძლება მოიმოქმედოთ იმის და მიხედვით თუ რა სისტემა გიყენიათ. თუ გაქვთ **Windows 9x** მაშინ:

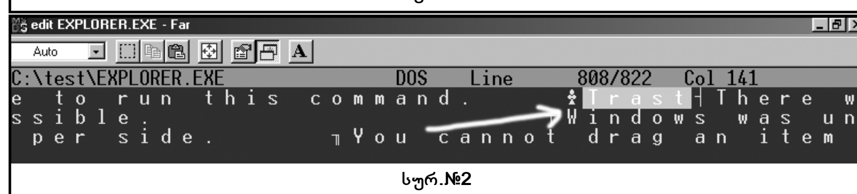
გადაიტვირთეთ **DOS** რეჟიმში თუ **DOS**-ში მოძრაობა და ნავიგაცია გიჭირთ, მაშინ წინასწარ იზრუნეთ ფაილ მენეჯერზე, ვთქვათ და იგივე **Norton Commander**-ზე, ამის შემდეგ წინასწარ შექმნილი პაპკა **Test**-იდან გადაწერეთ **Windows**-ის პაპკაში ჩვენს მიერ შეცვლილი **Explorer.exe**. გადატვირთეთ კომპიუტერი და აცადეთ სისტემას ჩატვირთვა, მიიღებთ ჩვეულებრივ გარსს და ღილაკ **Start**-ის მაგივრად გექნებათ ღილაკი **Trast**.

თუ ხართ **Windows NT/2000/Xp**-ში მაშინ:

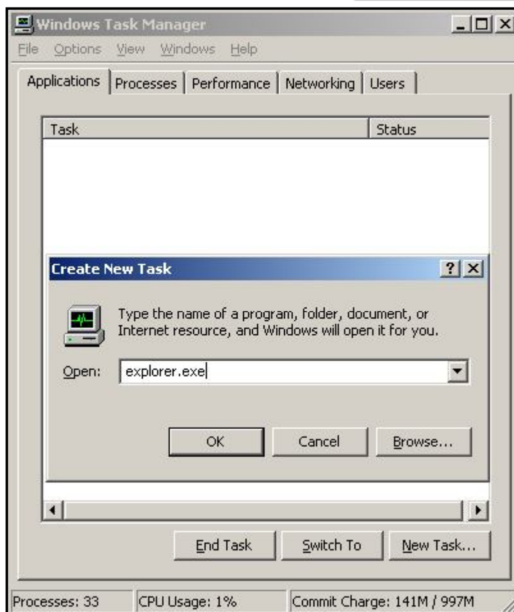
ჯერ უნდა უზრუნველყოთ ფაილების დაცვის მექანიზმის გათიშვა. ეს საჭიროა იმიტომ, რომ ამ ოპერაცი-



სურ.№1



სურ.№2



ულ სისტემებში ბირთვი თავს იცავს შეცვლილი ფაილებისგან და როგორც კი დაადეტექტირებს ცვლილებას, მაშინვე შეეცდება თავისი რეზერვული პაპკიდან აღადგინოს ორიგინალი. ორიგინალები კი ინახება მისამართზე **..\WINDOWS\system32\dllcache**. მოკლედ იმედია მიხვდით, თუ არ გინდათ, რომ სისტემის თავდაცვის მექანიზმმა თქვენი ნამოქმედარი წყალში ჩაყაროს ამისათვის შესაბამისი იმუნიტეტის გათიშვაზე იზრუნეთ (ამ სტატიაში ამ მექანიზმზე არ ვისაუბრებთ, იგი საკმაოდ ვრცელია და ცალკე თემას წარმოადგენს).

მოკლედ დახურეთ ყველა პროგრამა. გამოიძახეთ ბრძანების ხაზი, უფრო სწორედ **DOS** კონსოლი, ამისათვის **RUN**-ში აკრიფეთ **CMD**. შემდეგ გადმოდით ისევ გრაფიკულ ბირთვში და გამოიძახეთ **Task Manager**-ი, გამოსულ ფანჯარაში მოძებნეთ და მოკალით **Explorer.exe**–ს პროცესი. დაბრუნდით კონსოლში და გადაწერეთ თქვენს მიერ სახეშეცვლილი ფაილი **WINDOWS**–ის პაპკაში, შემდეგ ისევ დაბრუნდით გრაფიკულ ფანჯარაში და **Task Manager**–ში. გადადით ჩანართზე **Applications** და დააჭირეთ ღილაკს **New Task**, აქ კი აკრიფეთ **Explorer.exe**. გაიშვება ახალი გარსი, უფრო სწორედ იგივე ოღონდ პატარა ცვლილებით.

მოკლედ ჩვენს მიერ ჩატარებული ცვლილების შემდეგ თუ დააკვირდებით **Start**-ს, დაინახავთ არასტანდარტულ წარწერას **Trast**, ან რავი ვინ რა მოიგონეთ. თუ არ გეზარებათ შეგიძლიათ ყოველკვირა ახალ

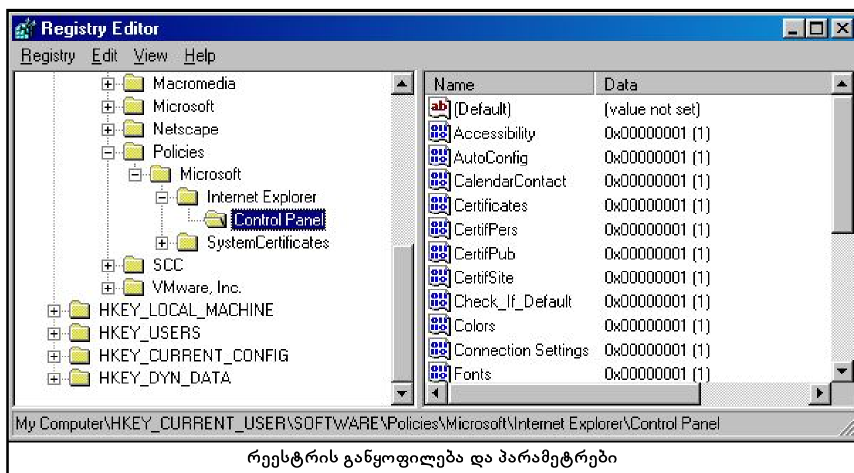


ახალი სიტყვები გამოიყენოთ ამ საქმისთვის, ოღონდ ფრთხილად, მალე **5** ასოიანი სიტყვები არ შემოგეცალოთ.

Internet Explorer–ის ცვლილებების შეზღუდვა

ბევრს ინტერნეტის უკიდეგანო სივრცეში სამოგზაუროდ გვიყენია **Internet Explorer**–ი. თქვენი არ ვიცი და მე სრულადაც მყოფნის ეს ბროუზერი, მაგრამ არის სიტუაციები, როდესაც ერთ კომპიუტერზე მუშაობს არა ერთი მომხმარებელი, არამედ მომხმარებელთა მთელი ჯგუფი. ბევრი შეიძლება არ იყოს მცოდნე, შედეგად ეს მშვენიერი ბროუზერი ხაკერისთვის სრულყოფილი იარაღი ხდება თქვენს კომპიუტერში ცვლილებების შესატანად. ეს განსაკუთრებით ეხება ყველა რჯულის ვირუსებს და დაუკითხავი პროდუქტების ავტომატურ ჩამოქაჩვას. ჰეჰ, იტყვის მკითხველი მე ყველაფერი დავაკონფიგურირეო და პრობლემა არ მქონიაო. მეც დავაკონფიგურირე, მაგრამ მეზობლის ფაქტორი ვერ გავითვალისწინე! აღარაფერს ვამბობ ინტერნეტ კაფეზე. თავის ძლიერი მოფხანის შემდეგ მომიწია ინფორმაციის მოძიება, რეესტრის ბრძანებების გადახედვა და რაღაც გამოსავლის მოძიება. გამოსავალი მოიძებნა, დააკონფიგურირეთ თქვენი ბროუზერი და შემდეგ აკრძალეთ მისი თვისებების შეცვლა. მშვენიერია. ამისათვის გვჭირდება რეგისტრში ჩაძრომა. მაშ ასე დავიკაპიწოთ ხელები და შევუდექით:

ჩვენ სამუშაოდ დაგვჭირდება რეესტრის განყოფილება **HKEY_CURRENT_USER\Software\Policies\Microsoft\Internet Explorer\Control Panel**, გაითვალისწინეთ, რომ ეს განყოფილება ავტომატურად თითქმის არცერთ **Windows**–ში არ არსებობს,



რეესტრის განყოფილება და პარამეტრები

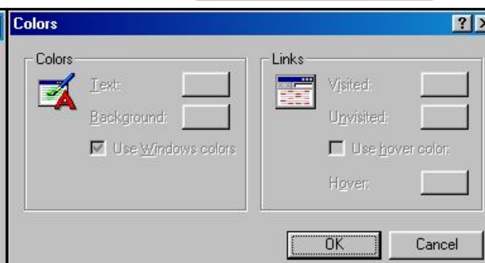


განყოფილება Accessibility რომელიც Internet Explorer -ში ჩვენი ჩარევის შემდეგ მიუწვდომელია

ასე, რომ მისი შექმნა მოგვიწევს, უფრო სწორედ ამ განყოფილებამდე **HKEY_CURRENT_USER\Software\Policies\Microsoft** არანაირი პრობლემა არ არსებობს გასაკეთებელი გვაქვს **Internet Explorer\Control Panel**, მაგონი პრობლემა არ შეგექმნებათ. შემდეგ ამ განყოფილებაში შესაქმნელია **DWORD-** ტიპის პარამეტრები, ყველა პარამეტრს შეიძლება ჰქონდეს ორი მნიშვნელობა ან 0-ი ან 1-ანი, 0-ი ნიშნავს აკრძალული არაა, 1-ი კი ნიშნავს, რომ აკრძალვა ძალაშია.

დავიწყოთ:

AutoConfig –პარამეტრი, ბლოკირებას უკეთებს ლოკალური ქსელის კომფიგურირებას (**Internet Options->Connections->Local Area Network (LAN) Setting**), ამ დროს უცვლელი რჩება (**Automatic configuration**)



განყოფილება **Colors** ასევე მიუწვდომელია

CalendarContact - პარამეტრი ბლოკირებას უკეთებს კალენდრის და საკონტაქტო სიის ცვლილებას (**Internet Options->Programs**)

Certificates - პარამეტრი, ბლოკავს ცვლილებისგან ღილაკს სერტიფიკატები (**Internet Options->Content**), და ასევე ღილაკს გამომცემლები.

CertifPers - პარამეტრი, ბლოკავს ცვლილებისგან მხოლოდ ღილაკს **Certificates**.

CertifPub - პარამეტრი, ბლოკავს ცვლილებისგან მხოლოდ ღილაკს **Publishers**.

Check_If_Default - პარამეტრი, ბლოკავს ცვლილებისგან პარამეტრს (**Internet Options->Programs**) რომლის ხარჯზეც ბროუზერი ამოწმებს არის თუ არა იგი ბროუზერი დაუკითხავად/დეფაულტად

Colors - პარამეტრი, ბლოკავს ცვლილებისგან ფერების შეცვლას (**Internet Options->General->Colors**)

Connection Settings- პარამეტრი, ბლოკავს განყოფილებას სადაც შეგიძლიათ ახალი შეერთების ჩამატება ან რედაქტირება (**Internet Options->Connections**).

Accessibility – პარამეტრი, ბლოკავს გაფორმების შეცვლის პარამეტრებს (**Internet Options->General->Accessibility**)

Fonts – პარამეტრი, ბლოკავს განყოფილებას სადაც შეიძლება შეიცვალოს შრიფტები, რომელსაც იყენებს ბროუზერი (**Internet Options->General->Fonts**)

Languages – პარამეტრი, ბლოკავს ენების შეცვლის განყოფილებას (**Internet Options->General->Language**)

Links – პარამეტრი, ბლოკავს ფერების ცვლილებას დაჭერილ ბმულებზე (**Internet Options->General->Colors**)

Messaging – პარამეტრი, ბლოკავს განყოფილებას (**Internet Options->Programs**), შესაბამისად მიუწვდომელი ხდება შეიცვალოს: **E-mail** –ი, **News-groups** –ი და **Internet call** თუ იყენებთ რა თქმა უნდა.

Privacy Settings – პარამეტრი, ბლოკავს თქვენი კონფიდენციალურობის ცვლილების განყოფილებას (**Internet Options->Privacy**)

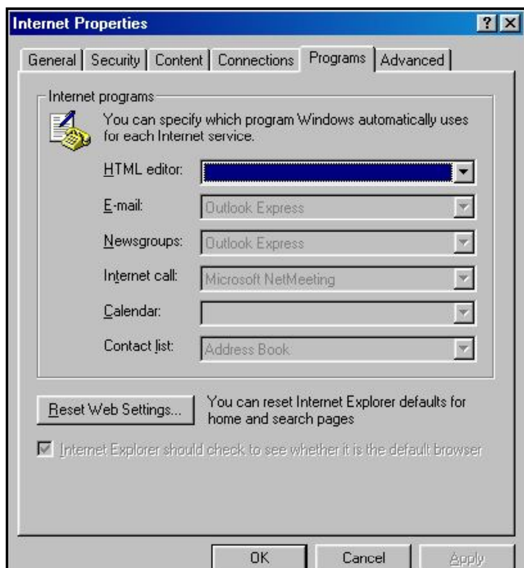
Profiles – პარამეტრი, ბლოკავს ღილაკს პროფილები (**Internet Options->Content**)

Proxy – პარამეტრი, შეუძლებელი იქნება პროქსი სერვერის შეცვლა თუ იყენებთ (**Internet Options->Connections->Local Area Network (LAN) Setting**)

Ratings – პარამეტრი, ბლოკავს ღილაკებს, რომლითაც შესაძლებელია იყო სხვადასხვა წვდომის უფლებების მინიჭება (**Internet Options->Content**)

SecAddSites – პარამეტრი, ვეღარ დაამატებთ საიტებს რომლებიც უსაფრთხოდ მიგაჩნიათ (**Internet Options->Security**)

SecChangeSettings – პარამეტრი, ვეღარ შეცვლით უსაფრთხოების დონეს მოცემულ ფანჯრებში (**Internet Options->Security**).



ყველა განყოფილება ჩვენი ცვლილების შემდეგ დაცულია

თუ ამის გაკეთება გინდათ ხშირად მაშინ გააკეთეთ შემდეგი შინაარსის Reg ფაილი, ოლონდ დაიცავით პირველი დაცილება REGEDIT4 განყოფილების გამოცხადების შემდეგ:

```
REGEDIT4

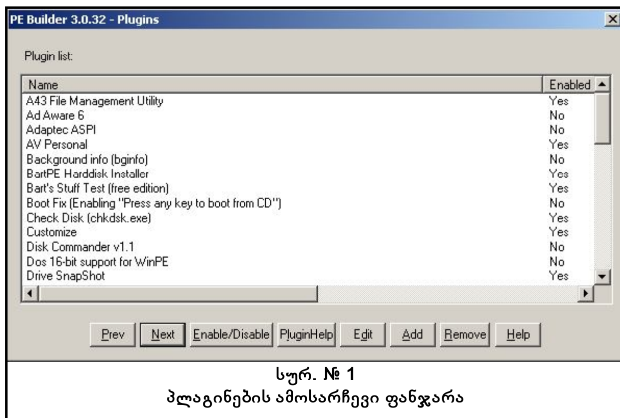
[HKEY_CURRENT_USER\Software\Policies\Microsoft\Internet Explorer\Control Panel]
"AutoConfig"=dword:00000001
"CalendarContact"=dword:00000001
"Certificates"=dword:00000001
"CertifPers"=dword:00000001
"CertifSite"=dword:00000001
"CertifPub"=dword:00000001
"Check_If_Default"=dword:00000001
"Colors"=dword:00000001
"Connection Settings"=dword:00000001
"Accessibility"=dword:00000001
"Fonts"=dword:00000001
"Languages"=dword:00000001
"Links"=dword:00000001
"Messaging"=dword:00000001
"Privacy Settings"=dword:00000001
"Profiles"=dword:00000001
"Proxy"=dword:00000001
"Ratings"=dword:00000001
"SecAddSites"=dword:00000001
"SecChangeSettings"=dword:00000001
```

CD-დისკი სრული ჩატვირთვით და Win-32 გარსით

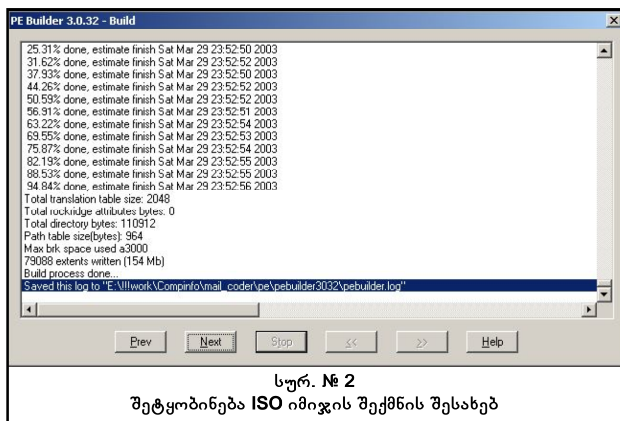
ყველას გვაქვს სურვილი გვქონდეს უნივერსალური ჩამტვირთავი დისკი, რომელიც ყველა შემთხვევაში დაგვეხმარება. ყველას გვინდა დისკი, რომელიც არა მარტო ჩვეულ **DOS** სეანსში, არამედ ცოტა უფრო გაფართოებულ რეჟიმში? გვამუშავებს. პირადად ავტორს რამოდენიმე ჩამტვირთავი დისკი გაუკეთებია და თამამად ვიყენებ კიდევაც, მაგრამ მე რა მიჭირს, ასე ვთქვათ ძველი თაობისა და **DOS**-ის წარმომადგენელი ვარ, ჩემთვის ბრძანებების აკრეფა და ეგრეთწოდებულ "კომანდნი სტროკა"-ში მუშაობა პრობლემას არ წარმოადგენს, მაგრამ დრო გადის,იცვლება შეხედულებები და მოთხოვნილებები. თანაც ხშირია სიტუაცია როდესაც უცხო კომპიუტერთან მოხვედრისას ხდება ისე, რომ მომხმარებელს უყენია ან **NTFS**-ი და მისი დანახვა საკმაოდ ძნელია **DOS** -სეანსიდან სპეციალური პროგრამების გარეშე, ასევე შეუძლებელია ვიზუალურად დისკის დანახვა ალარაფერს ვამბობ ამა თუ იმ ნაწილის ტესტირებაზე, რა თქმა უნდა ყველაფერი ეს შესაძლებელია, მაგრამ გარკვეული ჩალიჩისა და წვალების შემდეგ, თანაც გამოგიტყდებით, მართალია არ მიჭირს **DOS** რეჟიმში მუშაობა, მაგრამ დიდ სიამოვნებას ამისგან ვერ ვიღებ.

გამოსავალი სადღაც იქ **Microsoft**-ის შუაგულში ჩაიწერა, და ნელნელა ჩვენთვისაც შესაძლებელი გახდა.

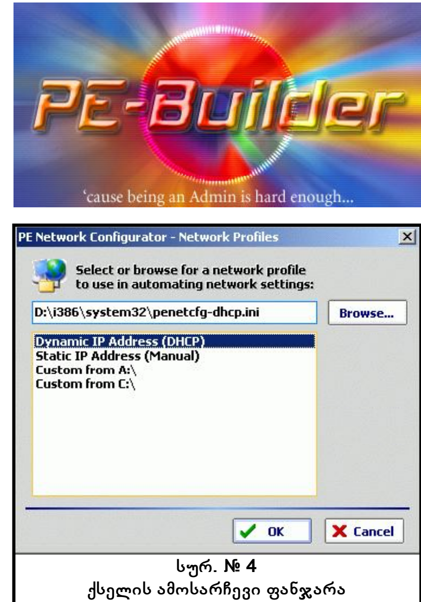
მაშ ასე პირველი შესაძლებელი თითქმის ყველა პრობლემის მოგვარება შეიძლება თუ **Windows 2000/XP/2003**-ის ორიგინალური დისკიდან ჩავიტვირთებით და ამოვირჩევთ აღდგენის რეჟიმს, ამ დროს ჩანს სასურველი **NTFS**–იც და სხვა მრავალი ფუნქციაც ხელმისაწვდომია, მაგრამ მაინც რაღაც ბოლომდე ჩამოყალიბებული არაა. არა და ალბათ გინახიათ ვილაც გადამთიელების მიერ გაკეთებული ჩამტვირთავი დისკები, რომლებიც სრული გრაფიკული ინტერფეისით გამოირჩევა. კაი იქნებოდა თქვენც იგივე გქონოდათ თანაც თქვენი პირადი ინსტრუმენტარიუმით. არაა დიდი პრობლემა, საკმარისია დავითრიოთ **Microsofts WinPE** ანუ **Microsofts Windows Preinstalled Environment**. კარგი რაღაცაა წინასწარ გეტყვით, მაგრამ რამოდენიმე დიდი მინუსით, პირველი ის, რომ ჩვეულებრივი მომხმარებლისთვის ხელმიუწვდომელია, მხოლოდ კორპორატიულ მუშაკებს აქვთ ასეთი სიამოვნება. მეორე ის, რომ ეს სიამოვნება ფასიანია, მესამე კი მისი ზომა **150** მეგაბაიტამდე. და მაშინ თუ ასეთი მინუსები აქვს, რაღა არის მასში ასეთი კაი და სასიამოვნო, მოკლედ, რომ გითხრათ ამ პროგრამის მეშვეობით შეგიძლიათ შექმნათ მინი **Windows**-ი თავისი გრაფიკული გარსით, ქსელით, საყვარელი მაუსის გრიალით **NTFS**-ის სრული წვდომით და მოკლე სრული სიამოვნება. კაი დახასიათებაა არა :-), ზედ გამოწერილია სისტემური ადმინისტრატორებისთვის და ავარიული სიტუაციებისთვის.



სურ. № 1
პლაგინების ამოხარჩევი ფანჯარა



სურ. № 2
შეტყობინება **ISO** იმიჯის შექმნის შესახებ



სურ. № 4
ქსელის ამოხარჩევი ფანჯარა

კაია და სასიამოვნო, მაგრამ დღეს მოდით განვიხილოთ მის იდეაზე აწყობილი სულ რაღაც **2.9** მეგაბაიტის მქონე, უფასო და თავისუფლად ჩამოქაჩვისთვის ხელმისაწვდომი პროგრამა **Bart's Preinstalled Environment** შემოკლებით **BartPE.**

დავიწყოთ შემდეგით, ავტორისთვის უცნობია, ურევია ამ საქმეში ცნობილი ტელესერიალის ბარტ სიმფსონის ხელი თუ არა, მაგრამ პროგრამა ჩემი **10** ქულიანი შკალით შეფასებულია **15** ქულად. ამ სტატიაში შევეცდები აგიხსნათ რატომ.

პირველი რაც გვჭირდება პროგრამა, რომელიც ყველაფერს გაგვაკეთებინებს, მეორე ერთი ცარიელი **CD**-დისკი, რათა ჩავწეროთ ჩვენი ნახელავი და რა თქმა უნდა, თვით ჩამწერი მოწყობილობა. მე კი ჩემი მხრივ გირჩევდით კიდევ ორ დამატებით ინსტრუმენტს, სანამ ჩვენს მიერ გაკეთებულს საბოლოოდ დისკზე ჩაწერთ მაინც ტესტ რეჟიმისთვის გამოიყენეთ **CD-RW**, თუ რაიმე არ მოგეწონებათ წაშლით და საქმე ამით მორჩება, ხოლო ცარიელ დისკზე კი სასიამოვნო სიმღერას ჩაწერთ. ასევე **BartPE**-ს მიერ შექმნილი **ISO**-ფაილის ჩასასწორებლად კარგი იქნებოდა თუ გამოიყენებდით პროგრამას **UltraIso**. პროგრამა არ აფუჭებს ჩამტვირთავ სექტორს და ამასობაში სრული კონტროლის საშუალებას გაძლევთ ჩამატებასა თუ წაშლის მხრივ.

მოკლედ აი მისამართები:

BartPE v3.0.32:
http://www.nu2.nu/pebuilder/
UltraIso:
http://www.ezbsystems.com/

▸▸



სურ. № 5
ქსელის კონფიგურირების ფანჯარა

▸▸ ▸▸

დანარჩენი დისკისა და ჩამწერის სახით უკეთესია თუ ინტერნეტიდან ჩამოქაჩული არ იქნება :-).

მოკლედ ჩამოვქაჩეთ პროგრამა **BartPE**. პირველი რაც საჭიროა, უნდა გავხსნათ არქივი. პროგრამა ზომით ხდება **3.84** მეგაბაიტი. დიდი არაფერი. ამის შემდეგ რაც უნდა გავაკეთოთ, ეს გახსნილ პაპკაში მოვძებნოთ გამშვები ფაილი სახელად **pebuilder.exe**, იოლად იცნობთ იკონის მიხედვით შავი ლათინური ასო "პ".

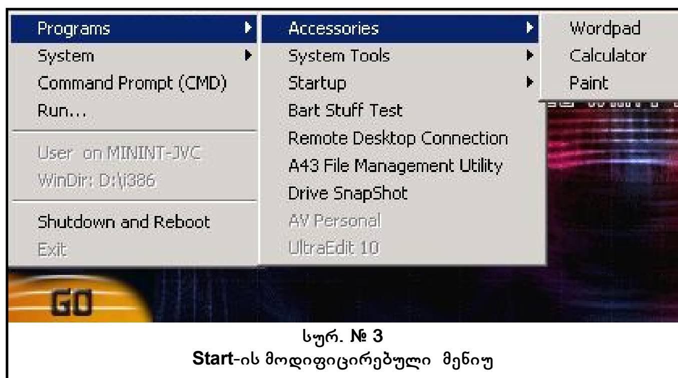
პროგრამის გაშვებისას გამოდის მისასალმებელი ფანჯარა და ცოტა ხანში ვიღებთ პატარა ფანჯარას, რომლის ქვედა ნაწილში შემოთავაზებულია სხვადასხვა ღილაკები, ჩვენ რა თქმა უნდა გვჭირდება ღილაკი **Next**. გადავდივართ შემდეგ ფანჯარაში. აქ გვაქვს ამოსარჩევად ორი მინდორი, პირველში უნდა მიუთითოთ დირექტორია სადაც ინახავთ თქვენს **Windows 2000/XP/2003**-ს ძირითადად მითითებულ პაპკაში უნდა არსებობდეს მინიმუმ პაპკა **I386**, არ შეცდეთ პირდაპირ **I386** პაპკა არ მიუთითოთ პროგრამას, არაფერი მოხდება, უბრალოდ შეცდომის შესახებ ფანჯარა გამოვა და გასასწორებელი გექნებათ მისამართი. პროგრამას სჭირდება, როგორც **I386** პაპკა ასევე მის ზემოთ არსებული ფაილები. მოკლედ პირველი ველი გავიარეთ, გადავედით მეორე ველზე, აქ შეგიძლიათ მიუთითოთ სხვადასხვა დამატებითი პაპკაში რომლებიც გსურთ, რომ ჩამტვირთავ დისკზე იყოს. აქ გაგაფრთხილებთ, რომ თუ რამოდენიმე პროგრამის ან პაპკა გსურთ ჩაწეროთ, ჯობს ერთ პაპკაში გააერთიანოთ წინასწარ, უბრალოდ რამოდენიმე პაპკის არჩევის საშუალება არ არსებობს. ვაწვებით ღილაკს **Next** და თუ ყველაფერი სწორედაა გადავდივართ შემდეგ ფანჯარაში. აქ მოგიწევთ ამა თუ იმ პლაგინების ამორჩევა (იხ. სურ.**№1**).

აქ მოდით უფრო დეტალურად გავჩერდეთ და აგიხსნით თუ რას წარმოადგენს და რისთვისაა საჭირო ეს პლაგინები. სხვა ჩვეული პროგრამებისგან განსხვავებით სადაც ბევრი მიეჩვია, რომ პლაგინი არის ესა თუ ის ეფექტური დამატება, ამ პროგრამაში პლაგინი წარმოადგენს სისტემაში თქვენთვის მომავალში საჭირო ამა თუ იმ პროგრამის არსებობას. მაგალითად თუ გსურთ, რომ ჩამტვირთავი დისკიდან ჩაიტვირთოთ და შემდგომში ჩატვირთულ სისტემაში დაგხვდეთ თქვენი საყვარელი **Total Commander**–ი ან **Nero** დისკების ჩასაწერად, ან სულაც რაიმე ანტივირუსი, რათა შეამოწმოთ და განკურნოთ სავარაუდოდ დაავადებული კომპიუტერი, ან გჭირდებათ რაიმე სპეციფიკური ტექსტური რედაქტორი, ვთქვათ **Em Editor**-ი, ამისათვის წინასწარ უნდა იზრუნოთ და პროგრამა **BartPE** –ს გახსნილ პაპკაში არსებულ პაპკა **Plugins**-ში, უნდა მოათავსოთ შესაბამისი სახელის მქონე პაპკაში სასურველი პროგრამის ფაილები რომლებიც სპეციალურად არის აღნიშნული გარემოცვისთვის დაწერილი. ასეთი საჭირო ალბათ აუცილებლად იქნება თქვენთვის ქსელის პლატების დრაივერები, მაგალითად ანტივირუსული პროგრამები და ასე შემდეგ. თვითონ პროგრამას მოყვება საკმაოდ დიდი რაოდენობა ამ პლაგინებისა. თქვენ თვითონ შეგიძლიათ მათი სია იხილოთ, სამწუხაროდ აქ გვაქვს შემდეგ უსიამოვნებასთან საქმე. ზოგი პლაგინი უფასოა, ზოგი კი ფასიანი:-(. ამიტომაც უნდა იზრუნოთ მათ შეძენაზე, ან გატეხვაზე.

მოკლედ დავუბრუნდეთ ჩვენს საქმეს. იმ ფანჯარაში სადაც ჩვენ გავჩერდით შეგიძლიათ ამოირჩიოთ რა პლაგინი იყოს ხელმისაწვდომი თქვენს ჩამტვირთავ დისკზე. არჩევანის დასრულების შემდეგ ვაჭერთ **Next**-ს და გადავდივართ შემდეგ ფანჯარაში. აქ საბოლოოდ გვატყობინებს პროგრამა თუ სად შეინახავს **ISO** ფაილისთვის საჭირო ფაილებს და სად შეინახავს თვით **BOOT ISO** ფაილს. ამის შემდეგ პროგრამა იწყებს საჭირო ფაილების შეგროვებას და დისკის იმიჯის შექმნას. სულ რაღაც **2-3** წუთში პროგრამა საქმიანობას მორჩა (სურ. **№2**) და შედეგად მივიღე საჭირო **ISO** ფაილი. მე გამოვიყენე **Windows Xp SR1**-ის საინსტალაციო დისტრიბუტივი და შედეგად მივიღე **154** მეგაბაიტიანი დისკის იმიჯი. ამ ფაილის დისკზე ჩაწერას არ ავღწერ, მგონი საკმაოდ მარტივია და პირდაპირ დისკიდან ჩატვირთვაზე გადავიდეთ.

ჩატვირთვა იმედია ყველამ ვიცით, პირველი რასაც ვიღებთ ჩატვირთვისას ჩვეულებრივ პროგრესს ბარს, რომელიც ახასიათებს ყველა **NT**-ს ბირთვს, შემდეგ კი ცნობილი **Windows XP**-ს ლოგო თავისი ლურჯი მორბენალი ხაზით. ცოტაც და სისტემა ჩატვირთულია. ვაშა ხელთ პრაქტიკულად **Windows XP**- გვაქვს, ყველა შესაბამისი პლიუსებით. მოდით გადავხედოთ რა მივიღეთ.

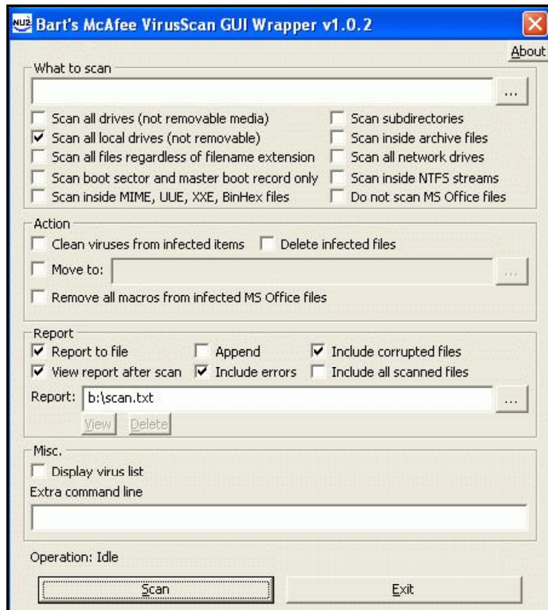
პირველი ალბათ, ძალზედ ნაცნობი ღილაკი **Start**-ია, რომელსაც ჩვენს შემთხვევაში სულ სხვა გაფორმება აქვს და ჰქვია **GO** (სურ. **№3**). პირველი რასაც პროგრამა გვთავაზობს ქსელის კონფიგურირება. ეს თქვენი გადასაწყვეტია გჭირდებათ თუ არა. პირველი გაცნობისათვის პროგრამა გავუშვი და მოხიბლული დავრჩი. საკმაოდ დიდი არჩევანია ქსელის კონფიგურირებისთვის (სურ. **№4** და **№5**). რა თქმა უნდა სწორად ქსელის ადაპტერის გამოცნ-



სურ. № 3
Start-ის მოდიფიცირებული მენიუ

ობისათვის წინასწარ უნდა იზრუნოთ და თქვენი იმპროვიზირებული სისტემა შესაბამისი პლაგინებით უნდა აღჭურვოთ. ბევრი მათგანი სრულად უფასოდ ვრცელდება თუ არა და დაწერა პრობლემას არ წარმოადგენს, შესაბამისი დოკუმენტაცია ახალი პლაგინის გასაკეთებლად პაკეტს სრულად მოყვება.

შემდეგი ნაბიჯი ქსელის გამართვის შემდეგ Start მენიუსთან გაცნობაა. საკმაოდ სასიამოვნო და ცნობილი პუნქტები, იხილავთ ისეთ პროგრამებსაც, რომელსაც საერთოდ არ ელოდით. მაგალითად კალკულატორი, ბლოკნოტი. ასევე ნუსხაში გექნებათ არჩეული პლაგინები. მაგალითად აღფრთოვანებული

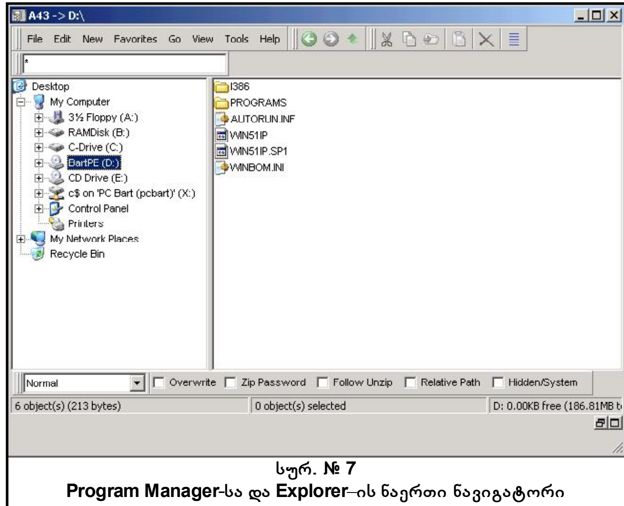


სურ. № 6
პლაგინის დონეზე დაყენებული ანტივირუსული პროგრამა

დავრჩი, როდესაც ამ მინიატურულ სისტემაში ჩემს მიერ დაყენებული ორი ანტივირუსული პროგრამა დამხვდა (სურ. №6), თუმცა უნდა ვაღიარო ვირუსების ბაზის განახლების გზები ჯერჯერობით ჩემთვის გაუგებარია.

სასიამოვნოა ისიც, რომ ჩემი ASUS FX 5200-ი უპრობლემოდ იქნა ამოცნობილი, ალბათ Nvidias- სტანდარტული დრაივერების წყალობით. ასევე სასიამოვნოა, რომ ეკრანის ვიდეო რეჟიმები მინიმუმ 600x800-ზეა, თუმცა დოკუმენტაციაში ნახსენებია, რომ ვიდეო სისტემის დაუდგენლობის შემთხვევაში სისტემა ჩაიტვირთება 640x480-ზე გარჩევადობით. ჩემთან კი სისტემა სურვილის შემთხვევაში მშვენივრად მუშაობდა 1024x768-ზე, მშვენიერია. თუმცა ამ ყველაფრის შეცვლა მხოლოდ Start მენიუდან შეიძლება და ჩვეული მაუსის მარჯვენა კლიკი პრაქტიკულად ამ სისტემაში არ მუშაობს.

სისტემაში გაგვაჩნია ასევე Explorer-ის მაგვარი ნავიგატორი, ვისაც ერთხელ მაინც უმუშავია Windows 3.0-ში იგი უპრობლემოთ მიხვდება, რომ აღნიშნული ნავიგატორი რაღაც საშუალო ნაჯვარია მაშინდელ Program Manager-სა და დღევანდელ Explorer–ს შორის. მიუხედავად უჩვეულობისა იოლად აუღებთ მას ალღოს (სურ. №7).

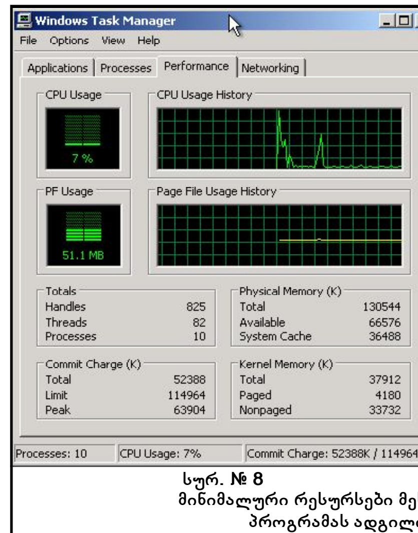


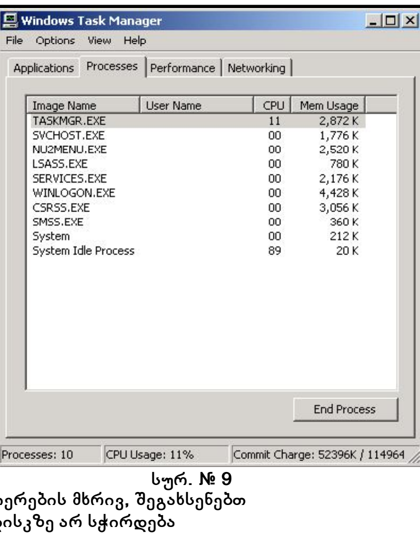
სურ. № 7
Program Manager-სა და Explorer–ის ნაერთი ნავიგატორი

ბოლოს კი შევხედოთ თუ რა რესურსებს ჭამს ეს საყვარელი სისტემა, თუ გამოვიძახებთ ცნობილ Task Manager-ს მაშინვე დავინახავთ, რომ გაშვებულია მინიმალური 10 პროცესი და სულ რაღაც საცოდავი 51 მეგაბაიტი ოპერატიული მეხსიერება იხარჯება ამ სიამოვნებაზე (სურ. №8 და №9), თქვენი არ ვიცი და ჩემი 512 მეგაბაიტის გახსენებისას ეს მინიმალური ციფრი სასაცილოდ მომეჩვენა.

სისტემა ასევე გთავაზობთ დესკტოპის გაფორმებას თავისი ლოგოტიპით, თუ თქვენ სურვილი გაქვთ თქვენს მეგობრებთან თქვენი სახელით წაიმარიაჟოთ ,მაშინ გირჩევდით გამოიძახოთ პროგრამა UltraIso, რომელზეც სტატიის დასაწყისში ვსაუბრობდით და თვით ISO ფაილის დისკზე ჩაწერამდე მოახდინეთ მისი რედაქტირება, კერძოდ კი ISO ფაილში არსებული ფაილი bartpe.bmp შეცვალეთ თქვენთვის სასურველით, ფაილი მდებარეობს მისამართზე ..\I386\system32\bartpe.bmp, ასევე შეგიძლიათ შეცვალოთ Start მენიუს შემცვლელი ღილაკი GO, ამისათვის შეცვალეთ იგივე ზომის ფაილით შემდეგ მისამართზე არსებული ფაილი ..\Programs\NU2Menu\nu2go.bmp

მოკლედ მორჯულება უკვე იცით, პროგრამა თავის მხრივ ძალზედ მარტივია და საკმაოდ სერიოზულ შედეგს იძლევა, დარჩა ერთადერთი პლაგინები, სად შეიძლება მათი შოვნა! ეს კითხვა მაშინვე გაგიქრებათ, როდესაც ჩამოსაქაჩ გვერდზე გახვალთ, გვერდზე არის როგორც უფასო ასევე ფასიანი პლაგინების მთელი ნუსხა. თუ რაიმე სპეციფიკური გჭირდებათ და ასე თუ ისე გეხერხებათ .INFda .XML ფაილების დაწერა, მაშინ ეს თქვენთვის პრობლემა არ არის. მოკლედ ჩამოქაჩეთ გაარჩიეთ და ისიამოვნეთ.





სურ. № 8 სურ. № 9
მინიმალური რესურსები მეხსიერების მხრივ, შეგახსენებთ პროგრამას ადგილი დისკზე არ სჭირდება

დაუპატიჟებელი სტუმარი

კომპიუტერთან მუშაობისას ხანდახან ხდება ისეთი სიტუაცია, როდესაც ამჩნევთ, რომ კომპიუტერში დაუპატიჟებელი და ხშირ შემთხვევაში არასასურველი სტუმარი გყავთ. მისი ერთადერთი მიზანია ყველა სახის დესტრუქციული სამუშაოების ჩატარება, ან თქვენ ფიქრობთ ამას, ან ამის მიზეზს გაძლევთ კომპიუტერის წარმადობის შემცირება.

რეალურ ცხოვრებაში ჩვენ ყველას ჩვენი საცხოვრებელი კარები ჩაკეტილი გვაქვს და ძნელია კაცმა ვერ შეამჩნიო ესა თუ ის არასასურველი ადამიანის მოსვლა, ამ მხრივ ყველანი მშვიდად ვართ, მაგრამ რეალობაშიც, საცხოვრებელ სახლში სხვადასხვა სახის მინიატურული პარაზიტები ყოველთვის გვეპარებიან, ვირუსები, თაგვები, ტარაკანები, ბუზები და სხვადასხვა მრავალი, სულიერი თუ უსულო არსება. ზუსტად იგივე მეორდება ჩვენს კომპიუტერზეც, რეალურად არაოფიციალურად თქვენ მაგალითად **MS Office** ან **Adobe Photoshop**-ი არ შემოგეპარებათ, ეს შეუძლებელია კაცმა ვერ შეამჩნიო, თან არც ამ პროდუქტების მწარმოებელს აწყობს თავისი პროდუქტების უფასოდ დარიგება, მითუმეტეს მომხმარებლისთვის ასეთი არანორმალური მეთოდით მიწოდება. ამგვარად კომპიუტერშიც გვრჩება მინიატურული არსებების შემოპარვის შესაძლებლობა, ხშირად ეს მინიატურული პროგრამები შეიძლება მხოლოდ ერთ კლასს მივაკუთვნოთ "ვირუსები". როგორც იცით, ყველა პროგრამა, რომელიც მომხმარებლისა და სისტემის ნებართვის გარეშე აპირებს თავისი პოლიტიკისა და ინტერესების გატარებას უცხო კომპიუტერზე სწორედაც რომ ამ კლასიფიკაციას იმსახურებს.

დღეს არ ვისაუბრებ იმ ადგილებზე და გზებზე საიდან და როგორ შეიძლება შემოიპარონ ესა თუ ის პროგრამები, ჩვენ დღეს ვისაუბრებთ იმაზე თუ სად ვიპოვოთ მათი ბუდობის ადგილი და როგორ მოვახერხოთ მათი უგულველყოფა.

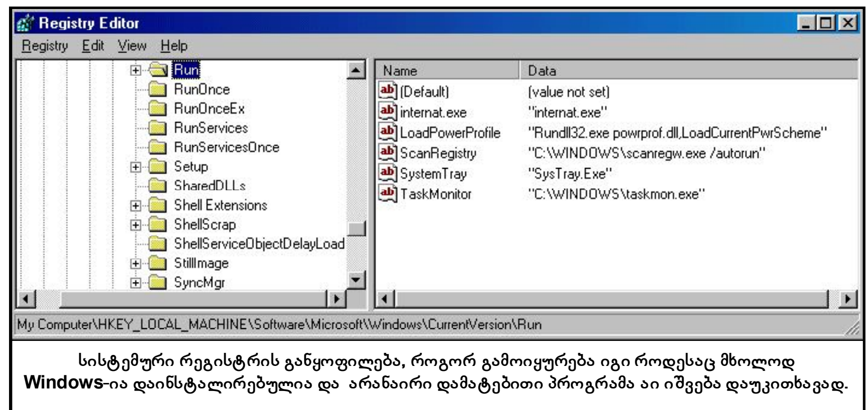
დღესდღეობით გავრცელებული ვირუსები, რომლებიც ყოველდღიურად ასეულობით გვიტევენ, სხვადასხვა სკრიპტები, რომლებიც ცდილობენ თქვენს ბროუზერში საწყისი გვერდი მაინცდამაინც თავიანთ გვერდზე შეცვალონ, სხვადასხვა დიალერები პორნო საიტებისთვის, რომლებიც სერიული ნომრებისა და კრეკების შოვნისას ცდილობენ სხვადასხვა მიზეზით დაყენდნენ თქვენს კომპიუტერზე რათა შემდგომ ვითომ და თქვენ გაგიმარტივონ ცხოვრება, სხვადასხვა მაკროსები და კაცმა არ იცის კიდევ რა, ცდილობენ თქვენს კომპიუტერზე მოხვედრის შემდეგ უზრუნველყონ თავიანთი გაშვება რათა მათზე დაკისრებული ესა თუ ის მისია სისრულეში მოიყვანონ.

მოკლედ მათ უნდათ გაშვება, ჩვენ კი გვინდა მათი არ გაშვება, დაკავება, უსასრულო დაჭერობანას თამაში. კარგით დავიწყეთ, გვეყო ამდენი შესავალი.

ბანალური და მარტივი

პირველი, რაც უნდა იცოდეს ყველა ცოტაოდენ მცოდნე და სუპერ განათლებულმა მომხმარებელმა, ეს არის სპეციალური განყოფილება რეესტრში, საიდანაც თითქმის ყველა ტომ მაინცდამაინც აქ? იმიტომ, რომ აშკარად იგრძნობა ვირუსის დამწერების პროგრამირების ნიჭის დაცემა. ყველა გაზარმაცდა და ყველას ორიენტაცია მაინცდამაინც **Windows**-ზე აქვს, არც არის გასაკვირი, აბა ვინ დაწერს ვირუსს ოპერაციული სისტემა **Darvin**-ისთვის, დარწმუნებული ვარ, არც კი გაგიგიათ მისი სახელი. შესაბამისად მას მომხმარებელი ცოტა ყავს, თუ რაიმეს მოპარვა დაზიანება გინდა არეალი და არჩევანი პატარა გაქვთ. ამიტომაც ყველა **Windows**-ს ერჩის, მერე კიდევ აბრალებენ ამ სისტემას, რომ არამდგრადიაო, ნებისმიერ სხვა სისტემას, რომ ვირუსის მწერლების იგივე არმია მიუსიო, ალბათ, განსხვავებულ სიტუაციას არ მივიღებთ. მოკლედ თემიდან გადავუხვიეთ.

აქ ჩამოგიწერთ იმ მინიმალურ პროგრამებს, რომლებიც სისტემის მიერ ნებადართულია და წესით სისტემის დაყენებისთანავე ჩნდება ამ განყოფილებაში:



სისტემური რეგისტრის განყოფილება, როგორ გამოიყურება იგი როდესაც მხოლოდ **Windows**-ია დაინსტალირებულია და არანაირი დამატებითი პროგრამა აი იშვება დაუკითხავად.

პროგრამა, რომელიც სისტემურ სერვისს არ განეკუთვნება, უზრუნველყოფს თავის გაშვებას. აი ისიც: **HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run.**

ეს მისამართი ლამის ყველა მომხმარებელმა ჩვენს ბობოქარ ცხოვრებაში, ყოველდღე უნდა ამოწმოს. აქედან იშვება დღეს ღია ბაზარზე არსებული ვირუსების **99%**-ი. ყველანაირი ჭიაყელები (**IWorm**-ები), ტროიანული ვირუსები და კაცმა არ იცის კიდევ რა. დღეს მასმედიის მიერ გაფორმებული მუქი საღებავებით შეღებილი შეტყობინებები ამა თუ იმ ვირუსის შესახებ მთავრდება სწორედ რეესტრის ამ განყოფილებით. რა-

- **internat.exe –** კლავიატურის ინდიკატორი **System Tray;**
- **LoadPowerProfile –** მომხმარებლის პროფილის ჩატვირთვა (ყველა მომხმარებლისთვის საერთოა);
- **ScanRegistry –** რეესტრის შემოწმება შეცდომებზე და თუ შეცდომა არ არის, მაშინ მისი არქივირება;
- **SystemTray - System Tray**-ის ჩატვირთვა;
- **TaskMonitor –** დავალებების დამგეგმავი (სხვათაშორის თქვენი არ ვიცი და მე ამ პარამეტრს ყოველთვის ვშლი, მაინც არაფერს ვგეგმავ და მეხსიერებას კი **8** მეგაბაიტს მშვენივრად ჭამს).

სხვა არაფერი არ წერია სუფთა სისტემაში, დანარჩენი შემდგომ იწერ-

ება. მაგალითად: **ICQ, MSN Messenger, QuickTime** და ასე შემდეგ. მთავარია სახელ **ICQ** –ს შეიძლება მიებას სულ სხვა გამშვები პროგრამა დააკვირდით ასეთ შემთხვევებს, მაგალითად, ხომ გასაგებია, რომ **ICQ** თავის გამშვებ პროგრამად არ გამოიყენებს **jandaba.exe**. ან შეუძლებელია გამოჩნდეს ამ განყოფილებაში **Ms Update**. **Windows**-ის მწარმოებელი ასეთ მაზოხისტურ მეთოდს და თან იძულებით არ მიმართავს, ეს ბოლო სწორედ **11** აგვისტოს გავრცელებული **MS Blast**-ის ხელმოწერაა. სხვათაშორის ეს ბოლო მომხმარებელს საშუალებას და დროს არ აძლევს, რომ შევიდეს რეესტრში და წაშალოს არასასურველი განყოფილება, მანქანა როგორც წესი ყოველ **30** წამში იტვირთება, ამ შემთხვევაში ყველაზე მართებულია ჩაიტვირთოთ **Safe Mode**-ში. რატომ? იმიტომ, რომ **Windows**-ი ამ დროს მინიმალურად საჭირო დრაივერების გარდა არაფერს ტვირთავს. შესაბამისად ვირუსიც არ იქნება ჩატვირთული, რეესტრის აღნიშნული განყოფილება ამ შემთხვევაში იგნორირებულია და არაფერი არ იტვირთება**!!!!**

თუ რომელიმე არსებული განყოფილება არ გსურთ შეგიძლიათ მონიშნოთ და წაშალოთ, თუ მერყეობთ და არ იცით რას შლით, ჯერ რეესტრის შესაბამისი განყოფილების ექსპორტი გააკეთეთ, შემდეგ თამამად წაშალეთ საეჭვო განყოფილება, გადატვირთეთ კომპიუტერი და თუ საჭირო პროგრამა არ გაიშვა, ესე იგი ის რაც წაშალეთ საჭირო იყო. ნუ შეგეშინდებათ, თქვენ ყველაფერი შენახული გაქვთ, უბრალოდ შენახული რეესტრის განყოფილების იმპორტი გააკეთეთ გადატვირთეთ მანქანა და მორჩა ყველაფერი ადგილზეა.

შემდეგი ასევე საყვარელი განყოფილებები ვირუსებისთვის არის: ეს ფაილები **Windows**-ის დირექტორიაშია განთავსებული. **win.ini, system.ini** ამ ფაილებში შეამოწმეთ განყოფილება **[windows]**, პარამეტრები **run, load**. წესით ისინი სუფთა უნდა იყოს. სხვათაშორის არისა ასეთი საიდუმლო რამ, **win.ini** –ში თუ თითქმის ყველამ იცის, რომ არსებობს **run** და **load** განყოფილება, პრაქტიკულად არავინ იცის, რომ **system.ini**–ში არარსებული **[windows]** განყოფილების შექმნას წინ არაფერი უდგას და საქმე კი იგივე კეთდება. არის მარტივი გამოსავალი ეს ფაილები მონიშნოთ და მათ თვისებებში ჩართოთ პუნქტი **Read-only**, ამ დროს საკმაოდ ჭირს ვირუსებისთვის რაიმეს ჩაწერა ამ ფაილებში, მაგრამ ასევე ჭირს სისტემისთვის საჭირო ინფორმაციის ჩაწერა.

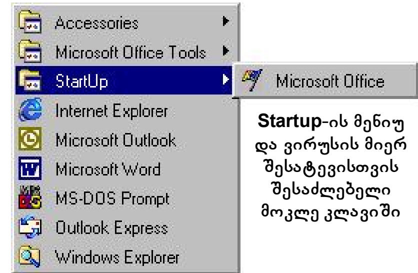
ძირითადად ეს არის ყველაზე გავრცელებული ადგილები ყველა რჯულის ვირუსებისთვის, აქ იპოვით **99%** ყველა ვირუსს, მაგრამ რჩება ის საშინელი **1%**-ი მოდით გავიგოთ ეგ რაღაა.

ᲐᲠᲐᲡᲢᲐᲜᲓᲐᲠᲢᲣᲚᲘ ᲛᲔᲗᲝᲓᲔᲑᲘ

ბევრი თავისდა დაუკვირვებლად **MS Ofiice**-ს დაყენების შემდეგ არ აკვირდება განყოფილებას **Start->Programs->Startup** აქ იწერება ჩქარი ძიებისა და ოფისის ასისტენტი პროგრამის გამოძახება, ვითომ და ეს პროგრამები საოფისე პროგრამებს ეხმარება მუშაობაში, სინამდვილეში მეხსიერების მადიანად ჭამის გარდა არაფერს აკეთებენ თან ქმნიან საშიშროებას იმისათვის, რომ სხვა შემტევმა პროგრამებმა თავის გამოსაძახებლად გამოიყენონ. ამისათვის საკმარისია ამ განყოფილებაში არსებული მოკლე კლავიშების მისამართში ჩაასწორო პროგრამის სახელი და მორჩა საჭირო პროგრამის მაგივრად იშვება ვირუსი, ხშირად ამისთანა მამაძაღლობას გამოცდილი მომხმარებელიც კი კარგა ხნის განმავლობაში ვერ შეამჩნევს. თუ გადავხედავთ შემომტევის ფსიქოლოგიას, იგი ასე მსჯელობს: "ეს პროგრამა მაინც არაფერს აკეთებს, თუ მას გზას შევუცვლი მომხმარებელი ვერაფერს მიხვდება, უბრალოდ იმიტომ, რომ ჰგონია სასარგებლო პროგრამა იშვება და ამ პროგრამის არსებული პროგრამის არ გაშვება კი არაფერს ცვლის, მაშინ რატომ არ გამოვიყენო ეს მშვენიერი შესაძლებლობა ჩემს სასარგებლოდ**??**" აჰაა, ე.ი. ასე ფიქრობთ არა? მაშინ ჩვენც მოვიფიქროთ და მივხვდეთ, რომ თუ ეს პროგრამები მაინც არაფერ გადამწყვეტს არ აკეთებენ მაშინ რატომ ვტოვებთ ამ განყოფილებაში? ხომ არ ჯობია **Office**-ს დაინსტალირების შემდეგ მაშინვე წავიშალოთ და შესაბამისად ვირუსის დამწერსაც გზა გადავუკეტოთ! წესით გონიერი მომხმარებელი სწორედ ასე იქცევა.

დაგვრჩა ორი ეგზოტიკური შემთხვევა. ორივე, როგორც ვირუსის დამწერისგან, ასევე მომხმარებლისგან საკმაოდ დიდ გონიერებას მოითხოვს.

პირველი: ამ მეთოდს ვერც ავტო ჩატვირთვას და ვერც სხვა სახელს მიანიჭებთ. საქმე და მოქმედება ვითარდება ისევ სისტემურ რეესტრში, განყოფილებაში:



Startup-ის მენიუ და ვირუსის მიერ შესატევისთვის შესაძლებელი მოკლე კლავიში

HKEY_CLASSES_ROOT\exefile\shell\open\command აქ წერია **EXE** ფაილების დამუშავების პარამეტრები, რომელიც მთავრდება როგორც წესი **"%1" %***, მაგრამ აქ შეიძლება ჩაიწეროს არა ეს პარამეტრი, არამედ რომელიმე პროგრამის **EXE** ფაილის გამოძახების პარამეტრი. შედეგად გაიშვება ის პროგრამა, რომელიც საჭიროა და იგი ამასობაში გამოიძახებს იმ ვირუს ან არასასურველ პროგრამას, რომელიც შემომტევს აქვს ჩაფიქრებული.

ეს მეთოდი როგორც ხვდებით ვირუსის დამწერისგან ცოტაოდენ ჭკუას მოითხოვს და უბრალო ვირუსების კონსტრუქტორებით თითქმის შეუძლებელია მისი გაკეთება. თუ ასეთ ინფიცირებას ადგილი აქვს მისი მოძიება და განკურნვა საკმაოდ ძნელია, იმიტომ, რომ ამ განყოფილებაში არსებობს ყველა ის პროგრამა და მისი გამოძახების პარამეტრები რაც კი კომპიუტერში არსებობს. შესაბამისად მათ ყველა დევნას საკმაოდ დიდი დრო და მოთმინებაც უნდა. აშკარად ძნელია, მაგრამ სწორედ ეს სიძნელე შეიძლება გახდეს ვირუსის დამწერების ახალი სამიზნე მომავალში.

ახლა კი ბოლო და ყველაზე ექსტრაორდინალური. ეს არის ერთერთი ახალი ვირუსის **Donald Dick** –ის შეტევის მეთოდი. ყველა **Windows 9x**–ის შემთხვევაში პროგრამის ჩატვირთვა შეიძლება **VxD** დრაივერის მეშვეობით. ყველა დრაივერის სია შეგიძლიათ ნახოთ რეესტრის შემდეგ განყოფილებაში:

HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Services\VxD. რაც შეეხება **NT/2000/XP/2003**-ში, ეს სისტემები ფიზიკურად არ იყენებენ ასეთ **VxD** დრაივერებს, თითქოს და შველაა არა :-) , არა, სამწუხაროდ არა! ამ სისტემებში სიტუაცია უფრო სავალალოა, არსებობს რეესტრის განყოფილება:

HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Control\SessionManager აქ პარამეტრში **BootExecute** შეიძლება ჩაიწეროს პროგრამის გამოძახება, რომელიც საერთოს გრაფ-

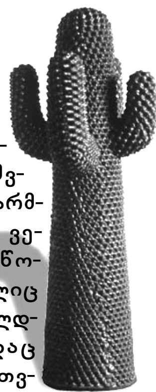
▸▸

▸▸ იკული ბირთვის გაშვებამდე ჩაიტვირთება.

არის, რა თქმა უნდა, კიდევ რამოდენიმე მეთოდი, მაგრამ ჯერჯერობით ასე ვთქვათ, აპრობაციის პერიოდში არიან და პრაქტიკულ გამოყენებამდე ჯერ საქმე არ მისულა. რა თქმა უნდა ასეთ ექსტრემალურ შემთხვევაში ხელით მუშაობა საკმაოდ ძნელია და ზოგჯერ შეუძლებელიც, ამიტომ ასეთ ერთეულ შემთხვევაში მოგიწევთ გამოცდილი ანტივირუსული პროგრამების გამოყენებას, აქ ვერ დავიწყებ მტკიცებას, თუ რომელი ანტივირუსი კარგია და რომელი არ ვარგა, ყველას თავისი რჩეული ჰყავს, მაგრამ გირჩევდით სერიოზული ეჭვის დროს ერთ ანტივირუსულ პროგრამას არ ენდოთ, თუ ერთმა ანტივირუსმა ვერაფერი აღმოაჩინა, ეს საერთოდაც არ ნიშნავს, რომ თქვენს სისტემაში ყველაფერი წესრიგშია, გადაამოწმეთ თქვენი სისტემა კონტროლის მიზნით მეორე, მესამე ანტივირუსით.

რა თქმა უნდა, **100%**-იანი დაცვა ამ მეთოდით არ მიიღწევა და ყოველთვის არსებობს იმის შესაძლებლობა, რომ ვირუსმა მოგატყუოთ, ამ შემთხვევაში მშვენიერი გამოსავალი ისევ რჩება **FORMAT C: /U :-)** იმედია დაგიფარავთ დიდი ბილ გეიტსის მაღალი სული და ეს ბოლო რჩევა მრავალი წლის განმავლობაში არ დაგჭირდებათ.

ეკლიანია, მაგრამ არა ზღარბი!!!



დღეს შევეცდები ყველა კომპიუტერის მომხმარებელს ავუხსნა ეკლიანი თანამგზავრის არსებობის დანიშნულება. ალბათ ხვდებით რომელ ეკლიან არსებაზეა საუბარი. ყველა კომპიუტერის მომხმარებელს ადრე თუ გვიან უწევს კაქტუსთან შეხება. ამ საოცარ მცენარეზე დადის ბევრი მითი და ლეგენდა, მის დამცავ მექანიზმებზე უსასრულო საუბარი მიმდინარეობს, ზოგი რას აბრალებს ამ მცენარეს, ზოგი კი რას, ზოგი ადიდებს, ზოგიც კი იძახის, რომ დასანახად ვერ იტანს. და მაინც რა დაგვიშავა ამ მცენარემ ასეთი, რომ წარამარა მის ხსენებაში ვართ?

პირდაპირ, რომ ვთქვათ, ამ მცენარემ არც არაფერი დაგვიშავა, ყველაფერი თვით ადამიანის ბრალია და განსაკუთრებით მისი ლტოლვისა ტექნიკისადმი, რომელიც სხვადასხვა ფორმით, ხან ფიზიკურს ხან კი მორალურ ზიანს გვაყენებს.

მოდით გავერკვეთ ყველა მითში და მითუმეტეს მის წარმომშობ ფაქტორებში. მოკლედ დამტკიცებულია მეცნიერულად, რომ ყველა ადამიანის მიერ გამოგონებული ელექტრომოწყობილობა გამოყოფს ელექტრომაგნიტურ გამოსხივებას, არა აქვს მნიშვნელობა ეს იქნება უთო, მტვერსასრუტი, მობილური ტელეფონი, მუსიკალური ცენტრი თუ კომპიუტერი. ყველა ელექტრო-მოწყობილობას აქვს ჩართვის მომენტიდან თავისი საკუთარი ელექტრო-მაგნიტური ველი, ზოგი მას გამოსხივებას ეძახის. საქმე იმაშია, რომ ეს გამოსხივება როგორც სხვა ყველა სახის გამოსხივება უხილავია, ასევე გასათვალისწინებელია, რომ ადამიანს თვითონ გააჩნია თავისი ველი და მინიატურული გამოსხივება, მასში შეჭრა და ბალანსის დარღვევა კი იწვევს პრობლემებს ადამიანის ჯანმრთელობაში. უმარტივესი თავის ტკივილით დაწყებული, სიმსივნით და სიკვდილით დამთავრებული. თქვენ იტყვით, თუ ყველაფერს გამოსხივება აქვს აბა აღარ ყოფილა საშველი და გავიქეცით ტყეშიო, მაგრამ ჯერ სანამ გაიქცევით, ცოტა კიდევ წაიკითხეთ, კერძოდ კი ყველა აპარატურას შედარებით ნაკლები გამოსხივება ახასიათებს რაც ჩვენს ჯანმრთელობაზე ან არ აისახება ან თუ აისახება საკმაოდ უმნიშვნელოდ, სხვა საქმეა ისეთი მოწყობილობა, როგორიცაა ტელევიზორი და მონიტორი, განსაკუთრებით ეს ეხება კინესკოპიან მონიტორებს.



საქმე შემდეგშია, იმისათვის, რომ ეკრანზე მიღებული იყოს გამოსახულება პატარა ნაწილაკები (ელექტრონები) კინესკოპის მილსადენიდან გამოიტყორცნებიან და ეკრანზე მათი სხვადასხვა ინტენსივობის დაჯახებისას ვიღებთ გამოსახულებას, იმისათვის, რომ ამ პატარა ელექტრონებმა მიიღონ სწორი მიმართულება და საკმარისი სიჩქარე, ზემოთ ხსენებული მილაკი გარშემოხვეულია დიდი რაოდენობა მავთულებით, ელექტრონული დენის მეშვეობით მაგნიტური ველი იქმნება. შემდგომში მაგნიტური ველის მიერ შექმნილ კორიდორში მოძრაობენ ჩვენი ელექტრონები.

ფიზიკის უმარტივესი კანონიდან ვიცით, რომ მაგნიტური ველი ვრცელდება ყველა მხარეს. შესაბამისად როგორც მილის შიგნით წარმოიშვება ეს ველი, ასევე წარმოიშვება მაგნიტური ველი მილის გარეთაც. სწორედ ეს ველია, რომელიც უკონტროლოდ ვრცელდება იმ ოთახში, სადაც ჩვენ ვზივართ. იმისათვის, რომ ელექტრონები კონტროლს ექვემდებარებოდნენ იყენებენ უფრო და უფრო ძლიერ კინესკოპებს, თუმცა ბოლო **5-6** წელია მუშაობა სხვა მხრივ წავიდა, მაგნიტური გამოსხივების შემცირება და კონტროლის შენარჩუნება, რასაც ჯერჯერობით უპრობლემოდ ართმევენ თავს მწარმოებლები.

ამ ინფორმაციას დავამატოთ შემდეგი გარემოება, თითქმის ყველა ბოლო მოდელის მონიტორებს წინა მხრიდან დამცავი მექანიზმის სახით გააჩნიათ სპეციალური არგონის მინა, რომელიც ამცირებს გამოსხივებას, მაშასადამე ყველაზე დაუცველი ადგილი მონიტორში კორპუსის უკანა მხარეს რჩება. ამიტომაც შეეცადეთ მონიტორის უკან დიდხანს არ დაჯდეთ, ხოლო თუ თქვენი სამუშაო ადგილი ამ დროისთვის სწორედ ასეთია შეეცადეთ შეცვალოთ ტექნიკის განლაგება თქვენს სამუშაო ოთახში.

მოკლედ გამოსხივება მართლაც არსებობს და ამ ფაქტის უარყოფა შეუძლებელია. ამ ყველაფრის ფონზე ჩნდება უებარი წამალი, კაქტუსი.

რატომ მაინცდამაინც კაქტუსი, იკითხავთ თქვენ? მე კი გეტყვით, იმიტომ, რომ ხშირად ოთახის მოსართავი მცენარე იყო და სწორედ უნებლიედ მასზე ხდებოდა პირველი დაკვირვება და შედეგების მიღება. აბა სადმე ოფისი გინახიათ, რომ კომპიუტერთან ალვის ხე იზრდებოდეს? შესაბამისად მისი სტატისტიკაც არ

არსებობს :-). დავუბრუნდეთ კაქტუსს, ალბათ ყოველი თქვენთაგანის ცხოვრების ამა თუ იმ პერიოდში გამოჩენილა მზრუნველი დეიდა, რომელიც თბილად გეუბნებათ “როგორ კომპიუტერთან მუშაობ და კაქტუსი არ გაქვსო?” მაშინვე მოსდევს ამ ტექსტს გაგრძელება “კაი მაშინ მე მოგიტან მეგულება ერთი კაი კაქტუსი სახლში და გაჩუქებო”. რაც არ უნდა იჩალიჩოთ, ბოლოს ალბათ მიიღებთ კაი ზომის ქოთანს და რაცხა მოცურცნულ მწვანე მცენარეს, რომელიც თავიდან შეიძლება გაბრაზებულ, გუშინდელი დისკოთეკიდან მოთრეულ კიტრს მიამსგავსოთ. ჰმმმ, გადახედავს კაცი ამ უბედურებას, მაგრამ მოყვება დამამშვიდებელი სიტყვები „ნუ გეშინია კაქტუსი კომპიუტერთან მალე გაიზრდება, შენ აგაცილებს მავნე გამოსხივებას და დაგიცავსო“. რაღა დაგვრჩენია, უნდა ავიღოთ ეს ბრონეჟილეტი და დავდგათ მონიტორთან.

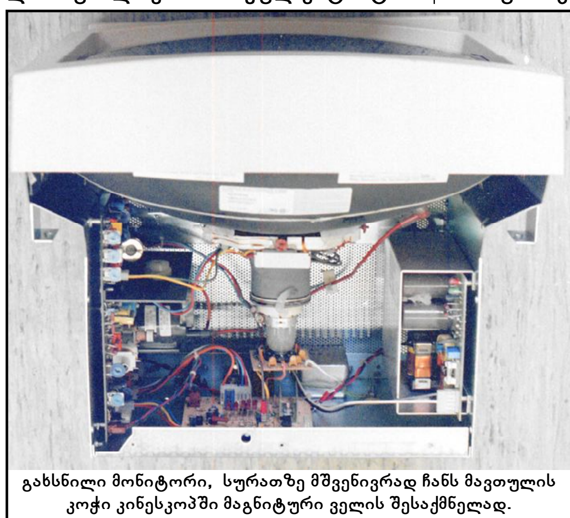
რაც არ უნდა გიჟურად ჟღერდეს კაქტუსი მალე მართლაც წამოიდგავს წელზე ფეხებს, ჯანიანი დიდთავა ვაჟნი კიტრანას ფორმას მიიღებს, მოვა ჯანზე, გამრავლებასაც იწყებს და თუ ძალიან მოეწონეთ, შეიძლება თავისი ლამაზი ყვავილებიც კი დაგანახოთ. ე.ი. კაქტუსი ყოფილა რაც ყოფილა. ჩქარა წინ მაღაზიებისაკენ ვიყიდოთ ოხრად და მრავლად, მონიტორის ირგვლივ მოვაწყოთ ბაღჩა და სრული თავდაცვისათვის ერთი ორი ქოთანი თავზეც დავიდგათ. და როგორ გგონიათ ამით სამუშაო ფორმაში იქნებით? მოდით სანამ თავზე ქოთანს დაიდგავთ, კიდევ მივმართოთ მეცნიერებას.

მაშ ასე, არც თუ ისე დიდი ხნის წინ ადამიანმა პირველი ბირთვული იარაღი გამოიყენა. გადმოვინაცვლოთ უახლოეს ბირთვულ კატასტროფასთან: ჩერნობილი. გახსოვთ ალბათ, ატომური ელექტროსადგური, რომელიც ჰაერში აფრინდა. რატომღაც ყველა მაშველი იმ ოზნაში დადის დამცავი ტყვიის სამოსით, რეაქტორს კი რატომღაც მარხავენ ბეტონში და ტყვიის გარსში. არავის გაგიჩნდათ კითხვა რატომ არავის ეცვა კაქტუსებიანი სკაფანდრი ან რატომ არ დარგეს პირველივე დღეებში ატომური ელექტრო სადგურის ირგვლივ კაქტუსების პლანტაციები? რას დავაბრალოთ? სიცივეს, უსახსრობას, მუშა ხელის არ ქონას თუ....?



ახლა ფიზიკიდან ბიოლოგიასთან გადავინაცვლოთ, კაქტუსს მართლაც აქვს მშვენიერი თვისება, მაღალი რადიაციული ფონის პირობებში, იწყებს სრულიად ჯანსაღ ზრდას. მართლაც თუ ასე კარგად გრძნობს თავს კაქტუსი ასეთ ექსტრემალურ პირობებში, მაშინ რატომ არავინ მიმართავს მზრუნავი სათვალეებიანი ქალბატონების რჩევას, რატომ არავინ იყენებს ამ მშვენიერ მცენარეს მისი რეალურად საჭირო დანიშნულებისამებრ?

საქმე კი იმაშია, რომ კაქტუსი სულაც არ ზრუნავს არავიზე. მას თავის თავი აქვს მისახედი და იმდენი შეგნება სულაც არა აქვს, რომ ადამიანებზე და გერემოცვაზე იზრუნოს, უბრალოდ ამ მცენარეს გააჩნია მშვენიერი თვისება, მაღალი რადიაციული ფონის დროს დაიწყოს თავისი ბიოლოგიური უჯრედების გამოყოფა, თან რაც ჯანსაღი უჯრედების გამოყოფას იწყებს, რის შედეგადაც მისი ცხოვრების სტილი იცვლება, ამისთვის სულაც არ სჭირდება “სპრაიტი”. უხეშად ვამბობთ, მაგრამ კაქტუსს მოსწონს ის რაც ჩვენ გვავნებს, ამასობაში იგი იღებს ზუსტად იგივე დონის გამოსხივებას. არც არაფერს არავის აკლებს და არც იზიდავს რადიაციას. ანუ ადამიანისთვის გამოსხივების ფონი უცვლელი რჩება უბრალოდ ვართ ორი სხვადასხვა ბიოლოგიური არსება, ერთს წყლის დასხმა ზრდის, მეორემ კი რაც არ უნდა დაილბოს ფეხები, წყალში სიგრძე არ მოემატება.



გახსნილი მონიტორი, სურათზე მშვენივრად ჩანს მავთულის კოჭი კინესკოპში მაგნიტური ველის შესაქმნელად.

არსებულიდან გამომდინარე თამამად შეგვიძლია გითხრათ, რომ ამ მცენარეების ოთახში არსებობამ და ნელნელა კომპიუტერების გამოჩენამ გამოიწვია ნაყოფიერი ატმოსფეროს შექმნა კაქტუსებისთვის, ხოლო ადამიანის ფანტაზიამ კი დაასრულა შედეგი თავის სასარგებლოდ და მივიღეთ მცდარი მცნება, რომ კაქტუსი ადამიანს იცავს. ადამიანი საოცარი არსებაა და ყოველთვის ეძებს რაღაც დამცავ მექანიზმს, ადამიანის ფანტაზიამ შექმნა ესა თუ ის ამულეტი, ესა თუ ის წმინდანი, და დღევანდელობაში გვაქვს კიდევ ერთი წმინდანის შექმნის მცდელობა.

მოკლედ კაქტუსი, როგორც იყო დეკორატიული მცენარე ისეთივე დარჩა, და კომპიუტერის გამოჩენით მას არც ახალი მისია დაკისრებია და თვითონ ზრუნავს ამაზე, უბრალოდ უხარია კაი ცხოვრების და ბედნიერობს. იქონიეთ თქვენი საყვარელი კაქტუსი, მოუარეთ მას, მორწყეთ, მიაწოდეთ მისთვის სასურველი გამოსხივება და ის კი თავის მხრივ გაგახარებთ თავისი ბედნიერი ზრდით და ლამაზი ყვავილებით. რაც შეეხება გამოსხივებასთან ბრძოლას, გირჩევდით ან ახალი მონიტორი იყიდოთ, ან უკეთესია თუ თხევად კრისტალურ მონიტორს შეიძენდით, მაშინ არანაირ გამოსხივებაზე საუბარი აღარ იქნება. სამაგიეროდ, შეიძლება გაგიჩნდეთ პრობლემა დინამიური თამაშების ხარისხიანი ჩვენებისას, ან ეკრანზე მზის სხივის დაცემისას.

სერვერი ლოკალურად

ვინც ვებ გვერდების დამზადებითაა დაკავებული, ხანდახან საჭიროება, უფრო ხშირად კი აუცილებლობა მოსთხოვს მას, საკუთარი ნახელავი ვებ სერვერზე განთავსებამდე გატესტირებული იყოს, იმისათვის რომ თავიდან აცილებული იყოს ყველანაირი კურიოზი და გაუგებრობა. სწორედაც, რომ ლოკალური სერვერი დაგვეხმარება ამ საქმეში. მოდით განვიხილოთ როგორი სერვერები არსებობს და როგორ დავაყენოთ ისინი ჩვენს კომპიუტერზე. დღესდღეობით აქტიურად იხმარება სერვერი Internet Information Services, ვინდოუსის ოპერაციულ სისტემებში და Apache სერვერი ლინუქსის და იუნიქსის ტიპის ოპერაციულ სისტემებში, თუმცა Apache–ს ვერსია Windows-ისთვისაც არსებობს, მაგრამ ალბათ კორპორაციულ ვარიანტში მას არავინ ხმარობს Windows-ის პლატფორმაზე. ჩვენ შემთხვევაში განვიხილავთ ამ სერვერების ინსტალაციას ვინდოუსის ოპერაციულ სისტემებში ლოკალური მოხმარებისათვის.

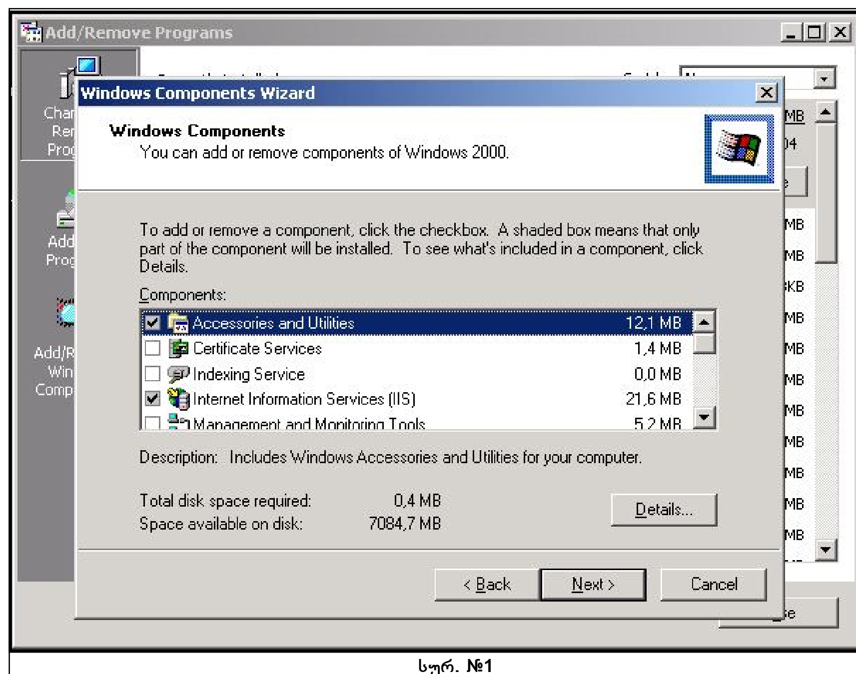
როგორ დავაყენოთ Internet Information Services ოპერაციულ სისტემებში Windows 2000/XP?

მაშ ასე მივყვეთ შემდეგ თანმიმდევრობას:

1. შედით Control Panel-ში.
2. დააკლიკეთ Add or Remove Programs პიქტოგრამაზე.



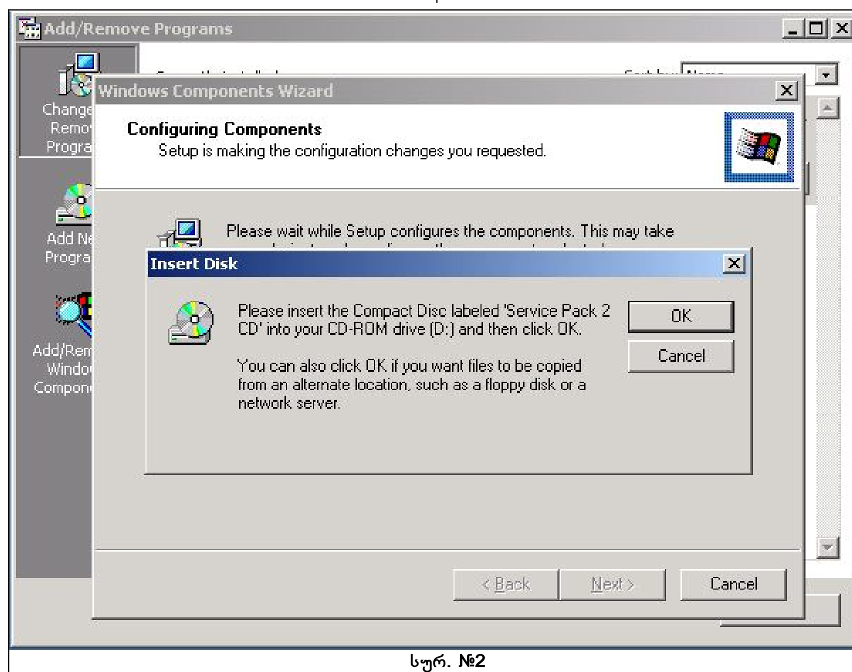
3. მარცხენა მხარეს მენიუში მონიშნეთ Add/ Remove Windows Components რის შემდეგაც გამოვა დიალოგური ფანჯარა Windows Components Wizard (სურ. 1).
4. Windows Components Wizard დიალოგურ ფანჯრის ჩამონათვალში მონიშნეთ პუნქტი Internet Information Services(IIS) და დააჭირეთ ღილაკს Next. (ამ მომენტში სისტემამ შესაძლებელია მოგთხოვოთ სისტემის საინსტალაციო დისკის ან პაკეტის ადგილმდებარეობა (სურ. 4), რაც საჭიროა იმისათვის, რომ სისტემამ გადაწეროს ყველა ის აუცილებელი ფაილი, რომელიც სერვერს ჭირდება, ამ ფანჯარაში დააჭირეთ OK ღილაკს რის შემდეგაც გამოჩნდება დიალოგური ფანჯარა სადაც უნდა მიუთითოთ საინსტალაციო პაკეტის მისამართი (სურ. 2).



სურ. №1

5. დაელოდეთ პროცესის დამთავრებას და შემდეგ დააჭირეთ ღილაკს Finish.

ამის შემდეგ, რომ დავრწმუნდეთ სერვერი მუშაობს თუ არა, საკმარისია Internet Explorer-ით გამოიძახოთ მისამართი http://localhost თუ ყველაფერი წესრიგშია შესაბამისი მისამართი გაიხსნება და გამოჩნდება სერვერის საწყისი გვერდი.



სურ. №2

როგორ დავამატოთ ვებ საიტის მისამართი Internet Information Services სერვერში

Internet Information Services სერვერი თავის ლოკალურ საიტს როგორც წესი, ათავსებს იმ დისკზე, სადაც არის ოპერაციული სისტემა დაინსტალირებული, მაგალითად თუ ვინდოუსი დაინსტალებულია **C:** დისკზე მისი სრული მისამართი **(Path)** იქნება **C:\Inetpub\wwwroot.**

როდესაც თქვენ შედიხართ მისამართზე **http://localhost** სერვერი მიმართავს სწორედ ამ პაპკას და გამოაქვს **Intenet Explorer**-ში. მაგრამ არის სხვადასხვა მიზეზი როდესაც ეს ვარიანტი უბრალოდ რომ ვთქვათ ვერ ქაჩავს, იმ მიზნის მისაღწევად რაც ჩვენ გვინდა და გვჭირდება სადმე სხვა დისკზე მივმართოთ სხვა მისამართზე. მაგალითად **home** პაპკაში ამ შემთხვევაში ჩვენ ვქმნით ახალ ვირტუალურ სერვერს, ვარქმევთ ახალ სახელს და ვუთითებთ იმ მისამართს სადაც ჩვენ გვჭირდება ასეთი ვებ საიტის მისამართი შეგიძლიათ დაამატოთ რამდენიმე და ყველას საკუთარი სახელი მიუთითოთ მოდით ეს ყველაფერი ვნახოთ პრაქტიკაში და მივყვეთ შემდეგ თანმიმდევრობასეს ყველაფერი ვნახოთ პრაქტიკაზე და მივყვეთ შემდეგ თანმიმდევრობას:



სურ. №1
ყველაფერი ისევ **Control Panel**-ში იწყება

1. შექმენით პაპკა **home** დისკ **C:** -ზე ანუ **C:\home.**
2. შემდეგ **C:\home** ში პაპკა **test.**
3. შედით **Control Panel**-ში (სურ. 1) და შემდეგ გახსენით პაპკა **Administrative Tools** და დააკლიკეთ **Internet Information Services** პიქტოგრამაზე რის შემდეგაც გამოვა სერვერის სამართავი ფანჯარა.
4. მარჯვენა ღილაკით მონიშნეთ **Default Web Site**, შემდეგ კონტექსტურ მენიუში მონიშნეთ **New**, შემდეგ დააჭირეთ ქვემენიუს **Virtual Directory**, რის შემდეგაც გამოვა დიალოგური ფანჯარა **Virtual Directory Creation Wizard.**
5. დააჭირეთ ღილაკს **Next.**
6. გადახვალთ ფანჯარაზე **Virtual Directory Alias**, სადაც **Alias** ველში ჩაწერეთ თქვენს მიერ არჩეული პსევდონიმი ანუ სახელი, მაგალითად, **test** და დააჭირეთ ღილაკს **Next.**
7. მომდევნო **Web Site Content Directory** ფანჯრის **Directory** ველში უნდა ჩაწეროთ პაპკის ფიზიკური მისამართი, სადაც გინდათ, რომ მიმართოს სერვერმა, ჩვენს შემთხვევაში **c:\home\test.** თქვენ შეგიძლიათ **browse** ღილაკის მეშვეობითაც ამოირჩიოთ მისამართი. დააჭირეთ ღილაკს **Next.**
8. ამის შემდეგ გადახვალთ **Access Permissions** (სურ. 3) ფანჯარაში, რომელშიც ჩვენ შეგვიძლია ვებ საიტს შევუზღუდოთ ან პირიქით მივანიჭოთ შემდეგი პრივილეგიები.

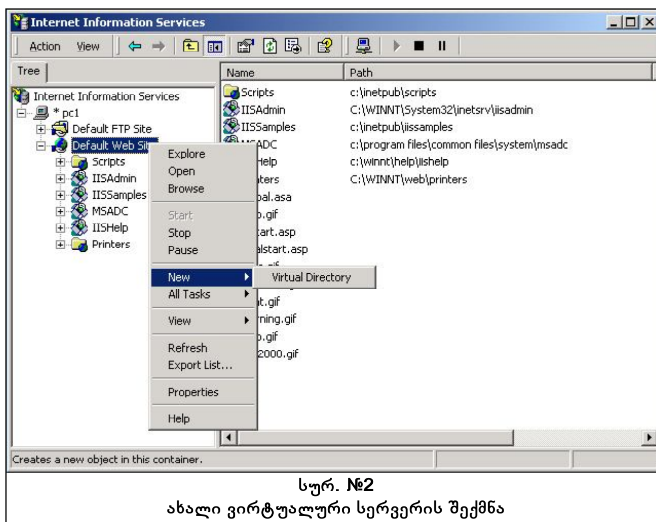
Read, რომელიც ავტომატურად ჩართულია და რომელის გამორთვის შემთხვევაშიც ვებ საიტზე არ მოგეცემათ საშუალება, რომ ბროუზერში წაიკითხოთ ვებ გვერდები, ასე, რომ ჯობია ეს პუნქტი დატოვოთ მონიშნული

Run scripts (such as ASP) - რომელიც ასევე ავტომატურად არის ჩართული და გაძლევთ საშუალებას, რომ სერვერზე იმუშაოს სკრიპტებმა როგორიც არის **ASP Active Server Pages.**

Execute (such as ISAPI applications or CGI) - საშუალებას გვაძლევს სერვერზე გავუშვათ ისეთი სკრიპტები, რომლებიც იყენებენ **ISAPI** ან **CGI** ტექნოლოგიებს.

Write – თუ ეს პუნქტი მონიშნულია თქვენს სერვერზე, განთავსებულ ფაილებს ეხსნება დაცვა, რომელიც **online** რეჟიმში ფაილების ჩაწერის და წაშლისგან იცავს საიტს.

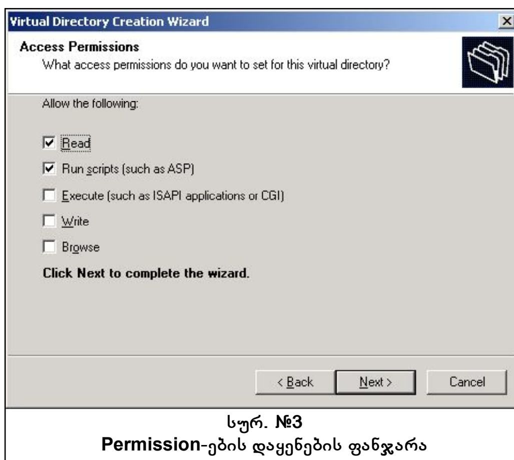
Browse – ყველა საიტს, როგორც წესი მითითებული აქვს ინდექს ფაილი და როდესაც თქვენ შედიხართ საიტზე სერვერი ავტომატურად მიმართავს ამ ფაილს, ძირითადად ეს ფაილი არის **index.html** ან **default.htm.** იმ შემთხვევაში თუ ეს პუნქტი მონიშნულია და ინდექს ფაილი არ არის მოცემულ საიტზე, სერვერი დაგანახებთ ყველა სხვა დანარჩენ ფაილებს, რომლებიც მოთავსებულია ამ პაპკაში (სერვერზე მუშაობისას ეს მიუღებლად მიგვაჩნია, რადგან უცხო ხალხს აძლევს ღია საშუალებას მთლიანად გაეცნოს თქვენი საიტის იერარქიას.).



სურ. №2
ახალი ვირტუალური სერვერის შექმნა

ამოირჩიეთ თქვენთვის სასურველი პუნქტები და დააჭირეთ **Next** ღილაკს.

9. ამის შემდეგ გამოჩნდება **Virtual Directory Creation Wizard**-ის ბოლო დიალოგური ფანჯარა, რომელიც გატყობინებთ, რომ თქვენ წარმატებით გაიარეთ ვირტუალური დირექტორიის შექმნის პროცედურა.



სურ. №3
Permission-ების დაყენების ფანჯარა

როგორ დავაყენოთ Apache სერვერი ოპერაციულ სისტემებში Windows 95/98/NT/2000/XP/2003

Apache სერვერის პრივილეგია ვინდოუსის სისტემებში Internet Information Services სერვერისაგან განსხვავებით ის არის, რომ მისი ერთი და იგივე ვერსია შეგიძლიათ დააინსტალოთ Windows 95 დან Windows 2003 –ის ჩათვლით ყველა ოპერაციულ სისტემაზე. დღესდღეობით გამოსულია Apache 2.x ვერსია, მაგრამ მიუხედავად იმისა, რომ ეს ვერსია ოფიციალურად არის გამოსული, იგი ჯერ კიდევ ექსპერიმენტების დონეზეა, ამიტომ გადავწყვიტეთ 1.3.x ვერსიის მაგალითზე განვიხილოთ მისი ინსტალაცია, ჩვენ შემთხვევაში გვქონდა 1.3.29 ვერსია, მაგრამ თუ ამ ვერსიას შეისწავლით, შემდეგ ვერსიაზე გადასვლა პრობლემა არ იქნება. Apache-ს საინსტალაციო პაკეტის გადმოქაჩვა შეგიძლიათ შემდეგი მისამართიდან http://httpd.apache.org.

მაშ ასე მივყვეთ შემდეგ თანმიმდევრობას:

1. გადმოქაჩეთ http://httpd.apache.org/ საიტიდან Apache-ს 1.3.x ვერსია, ბოლო ვერსია, როცა ეს სტატია დაიწერა იყო 1.3.29 საინსტალაციო ფაილის სრული სახელია apache_1.3.29-win32-x86-no_src.msi. დააკლიკეთ მასზე და პროგრამა გაეშვება, რის შემდეგაც გამოჩნდება დიალოგური ფანჯარა ზედა ჩარჩოზე წარწერით Apache HTTP Server – Instalation Wizard, რომლის პირველ ფანჯარაშიც გიწერთ Welcome to the installation Wizard for Apache HTTP Server (სურ. 1) 1.3.29 ან 1.3.29 ის მაგივრად იმ ვერსიის ნომერი, რომელსაც აინსტალებთ. დააჭირეთ Next, რომ გადახვიდეთ შემდეგ ფანჯარაზე.

2. შემდეგი ფანჯარა license agreement გთავაზობთ ლიცენზიით გათვალისწინებული წესების გაცნობას, ეთანხმებით თუ არა და ასე შემდეგ, თუ თანახმა ხართ მონიშნეთ პუნქტი I accept the items in the license agreement წინააღმდეგ შემთხვევაში არ გექნებათ საშუალება, რომ გააგრძელოთ ინსტალაცია.

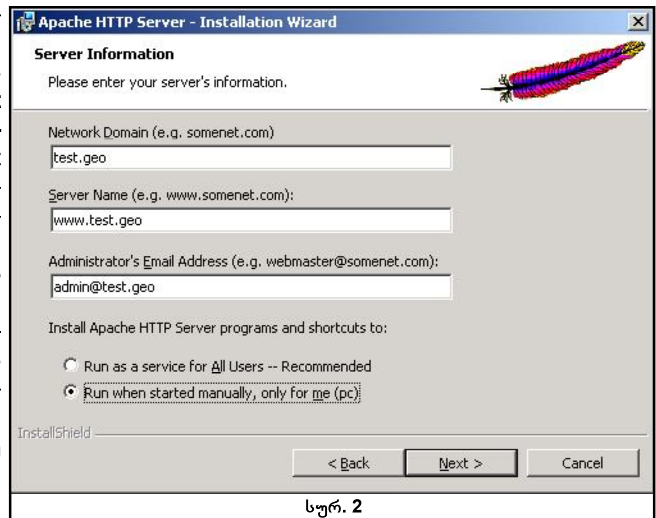
Next-ზე დაჭერით გადახვალთ შემდეგ ფანჯარაზე Read first.

3. აქ წერია, თუ რა არის Apache, საიდან შეგიძლია საბოლოო ვერსიის პოვნა, დოკუმენტაციის შესახებ და ასე შემდეგ, დააჭირეთ ღილაკს Next.

4. შემდეგი ფანჯარაა Server Information (სურ. 2). სადაც თქვენ როგორც სერვერის ადმინისტრატორმა უნდა შეავსოთ შემდეგი მონაცემები:

Network Domain- ველში უნდა ჩაიწეროს თქვენი სერვერის დომენური სახელი ჩვენ შემთხვევაში ჩავწეროთ მაგალითად test.geo სერვერის ლოკალურად მოხმარების დროს ამას არსებითი მნიშვნელობა არა აქვს server Name – ველში ჩაწერეთ სერვერის სახელი ჩვენ შემთხვევაში www.test.geo; Administrator's Email Address – ადმინისტრატორის ელ-ფოსტის მისამართის ველში ჩაწერეთ რამე ელფოსტა, რაც გინდათ მაგალითად admin@test.geo.

ამავე ფანჯარაში პუნქტების ქვემოთ მოდის ორი პუნქტი Run as service for All Users - Recommended, რომელიც გთავაზობთ, რომ დააინსტალოთ სერვერი, როგორც სერვისი და შემდეგ სისტემასთან ერთად შეგეძლებათ მისი გაშვება, როგორც სერვისის, მაგრამ ეს ვარიანტი Windows 95 და 98 ვერსიებზე არ მუშაობს და ამ შემთხვევაში თუ თქვენ Windows 95 ან 98 გაქვთ, უნდა ამოირჩიოთ მეორე ვარიანტი Run when started manually, only for me ამ შემთხვევაში სერვერის ჩართვა შესაძლებელი იქნება start მენიუდან, თუმცა ეს მეორე ვარიანტი Windows NT/2000/XP/2003-ზეც მუშაობს. ამოირჩიეთ რომელიმე ვარიანტი და დააჭირეთ Next ღილაკს.



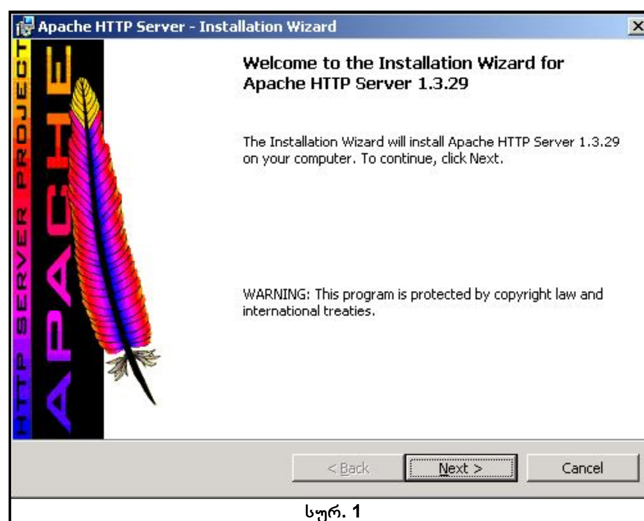
სურ. 2

5. შემდეგ ფანჯარაში Setup Type თუ არ არის მონიშნული პუნქტი Complete მონიშნეთ და დააჭირეთ Next ღილაკს.

რის შემდეგაც გამოჩნდება დიალოგური ფანჯარა Destination folder სადაც უნდა მიუთითოთ სად გინდა, რომ დაინსტალდეს სერვერი, ჩვენ შემთხვევაში მონიშნეთ C: დისკი და მეტი არაფერი ჩაუწეროთ ამ შემთხვევაში C: დისკზე შეიქმნება Apache პაპკა, სადაც დაინსტალებული იქნება სერვერი, გააკეთეთ ეს ყველაფერი და დააჭირეთ ღილაკს Next.

6. შემდეგი დიალოგური ფანჯარა Ready to Install the Program გატყობინებთ, რომ სერვერი მზად არის დაინსტალირებისათვის დააჭირეთ Install ღილაკს და სერვერი დაიწყებს ინსტალაციას.

7. როცა ინსტალაცია მორჩება, გამოჩნდება დიალოგური ფანჯარა

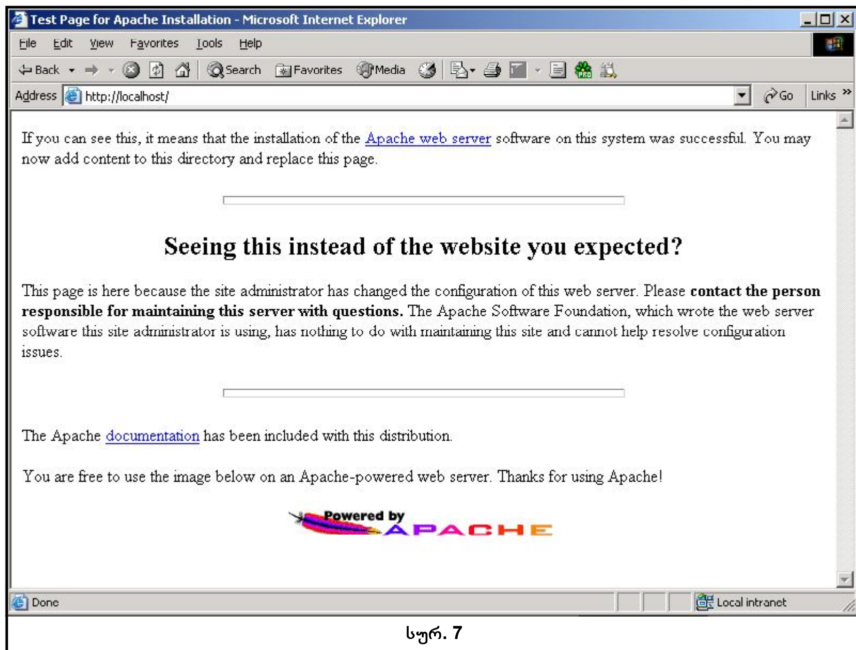


სურ. 1

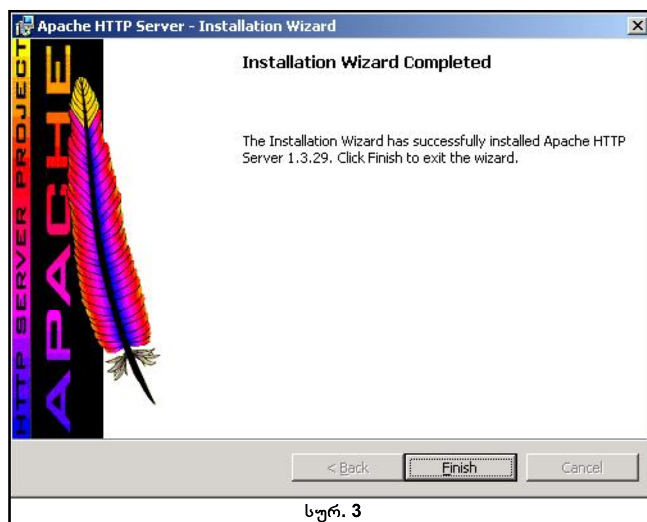
Instalation Wizard Completed (სურ. 3) რაც იმის მაუწყებელია, რომ ინსტალაცია დამთავრებულია და დააჭირეთ ღილაკს **Finish**.

იმისათვის, რომ გავიგოთ სერვერი ნორმალურად დაინსტალდა თუ არა, გაუშვით სერვერი, თუ **Apache** დაყენებულია, როგორც სერვისი (მხოლოდ **Windows NT/2000/XP/2003** სისტემებზე) მაშინ იგი ავტომატურად იქნება გაშვებული ინსტალაციის შემდეგ, თუ მეორე ვარიანტით **Run when started manually, only for me** არის დაინსტალებული მაშინ შედით **start** მენიუში **Programs**, **Apache HTTP Server** და მონიშნეთ **Start Apache in Console** პუნქტი (სურ. 4)

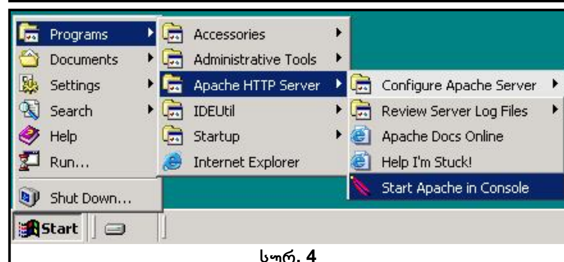
ამის შემდეგ ეკრანზე გამოჩნდება კონსოლის ტიპის ფანჯარა (სურ. 5) რომელშიც იქნება ტექსტი **Apache/1.3.29 (Win 32) running...** რაც იმის მაუწყებელია, რომ სერვერი გაშვებულია. თუ თქვენ დააინსტალეთ არა **1.3.29** ვერსია, არამედ სხვა, მაშინ შესაბამისი ვერსიის ნომერი იქნება მის ნაცვლად დაწერილი.



სურ. 7



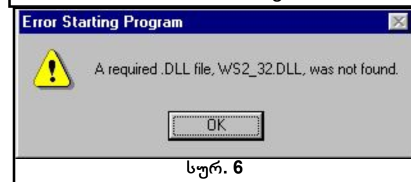
სურ. 3



სურ. 4



სურ. 5



სურ. 6

თუ თქვენ **Apache** სერვერი დააინსტალეთ **Windows 95**-ში, შესაძლებელია გამოიტანოს შემდეგი ტიპის ფანჯარა (სურ. 6) .

რაც იმას ნიშნავს, რომ თქვენ სისტემაში არ აყენია **Windows Socket 2** , რომელიც აუცილებელი კომპონენტია სერვერის გასაშვებათ. მისი ჩამოტვირთვა თქვენ შეგიძლიათ შემდეგი მისამართიდან **http://www.microsoft.com/windows95/downloads/contents/WUAdminTools/S_WUNetworkingTools/W95Sockets2/Default.asp.**

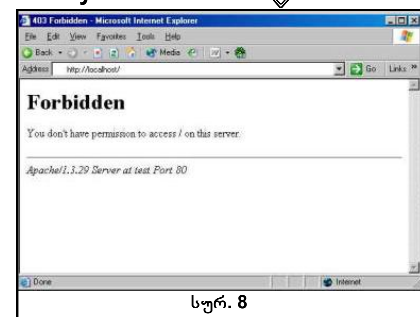
გახსენით **Internet Explorer**-ი და გამოიძახეთ შემდეგი მისამართი **http://localhost**, რის შემდეგაც თქვენ უნდა იხილოთ შემდეგი ტიპის ვებ გვერდი (სურ. 7)

მისამართი **http://localhost** ამ შემთხვევაში მიმართავს **Apache** სერვერის ქვეპაპკას **htdocs** ანუ თუ **Apache** –ს ფიზიკური მისამართი დისკზე არის **C:\Apache** მისი სრული მისამართი იქნება **C:\Apache\htdocs.** როდესაც თქვენ მიმართავთ მისამართს **http://localhost,** სერვერი პირველ რიგში ეძებს **index.html** ფაილს, რომელიც ავტომატურად აქვს მითითებული სერვერს თუ ეს ფაილი არ დახვდა მაშინ იგი გამოგიტანთ შემდეგი ტიპის შეცდომას (სურ. 8)

Forbidden

You don't have permission to access / on this server.

როდესაც თქვენ გინდათ, რომ სერვერმა მიმართოს კონკრეტულ ფაილს პაპკაში მაშინ უნდა მიუთითოთ ამ ფაილის სახელი მისამართს შემდეგ მაგალითად თუ ეს ფაილია **test.html** მისი სრული მისამართი იქნება **http://localhost/test.html.** თქვენ შეგიძლიათ **htdocs** პაპკაში თქვენი სურვილის მიხედვით შექმნათ ქვეპაპკა და დაარქვათ თქვენთვის სასურველი სახელი და თქვენი ფაილები მოათავსოთ ამ პაპკაში, მაგალითად, თუ თქვენ შექმნით პაპკას **myhost** და მასში მოათავსებთ ფაილს **test.html** –ს მისი მისამართი იქნება **http://localhost/myhost/test.html.**



სურ. 8

ასი, ასი, ას ლამაზი, ასი არ ვიცი, მაგრამ ათი-ათი მართლაც ლამაზია

ცხოვრება მშვენიერია, ცხოვრება კომპიუტერით კი უფრო მშვენიერი ხდება, მაგრამ ვირტუალურის რეალურად გადასაკეთებლად ლამაზ ცხოვრებას ხანდახან პრინტერიც სჭირდება. ალბათ დღეს ბევრია მომხმარებელი ჩემნაირ სიტუაციაში, არაერთი წელია კომპიუტერთან მუშაობს, წერს აურაცხელ ინფორმაციას, პროგრამის კოდებს, მოიძიებს ინტერნეტში ამა თუ იმ ინფორმაციას, მაგრამ ყველაფერს ამას მარტო ეკრანზე ვხედავთ და ხელში ვერ ვიჭერთ, არა და როგორ სურს სულს მატერიალური ნივთის დანახვა :-). მოკლედ ასე თუ ისე, რაღაცნაირად ვახერხებდი ცხოვრებაში პრინტერის გარეშე არსებობს, მართალი გითხრათ არც მქონია დიდი მოთხოვნილება. ამხანაგებს და ორგანიზაციებს არაერთი ათეული და ასეული პრინტერი ავარჩევინე შევაძენინე, მაგრამ საკუთარზე არასდროს მიფიქრია, ან რა? მინდოდა ყოველთვის იყო ან სამსახურში პრინტერი, ან ამხანაგი, ხოლო ინტერნეტ კაფეებმა საბეჭდი გვერდის ფასი ისე დაწიეს, რომ ხანდახან ამხანაგთან გასვლაც კი მეზარებოდა.





მაგრამ ადამიანი ხარბია და ყოველთვის თავისი მყუდრო სიტუაციის შექმნა სურს, ამიტომაც დადგა ცხოვრებაში ის პერიოდი, როდესაც საკუთარი აპარატურის გარეშე ან თავს ვიკლავ ან ვყიდულობ.

კაი ბატონო, გადაწყვეტილება მიღებულია, ახლა მივიხედ-მოვიხედოთ, ავარჩიოთ რომელი და როგორი. ისე უნდა გამოგიტყდეთ, საკმაოდ ძნელია საკუთარი თავისთვის ისეთი მოწყობილობის არჩევა, როგორიცაა პრინტერი. გინდა რაც შეიძლება დიდი, იაფიანი და შეძლებისდაგვარად ფერადი. ამ უკანასკნელმა პრინტერის კონტურები თავიდანვე გამოკვეთა. ჭავლური არ მიღირს, თავიდან იაფი ჯდება შემდგომში კი კარტრიჯები ცოცხალ ადამიანს ტანსაცმელს გაგაყიდვინებენ, თანაც არალეგულარული ბეჭდვისას ეს საღებავის ჩახმობა და თავაკების გაფუჭება ცალკე თემაა. ლაზერული და ფერადი თავიდანვე ამოვარდა დღის წესრიგიდან დღესდღეობით არსებული ამ კლასის პრინტერებიდან ყველაზე იაფი **2500** მარადმწვანე ღირს, ჰო-ჰოო, ამას მე ვერ შევწვდები. გადავსინჯე ჩემი შარვლის ჯიბე და აღმოვაჩინე შიგნით **250** მწვანე პრეზიდენტი, მიყურებენ გაშტერებული სახით და მეუბნებიან ჰა ახლა გაგვიშვი, სანამ დროაო!

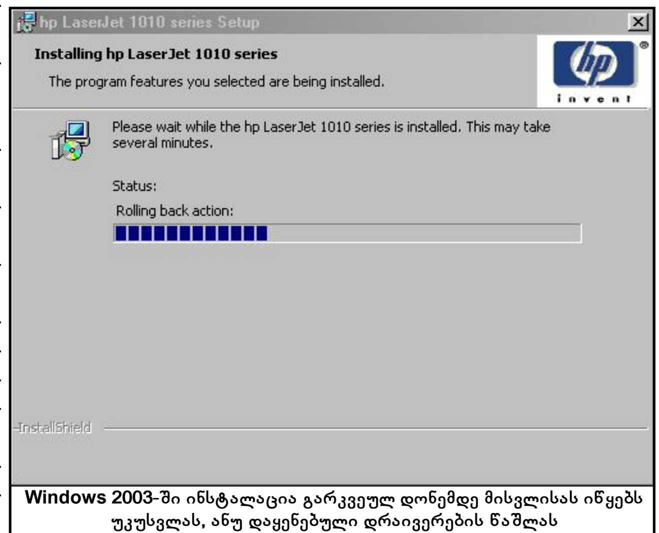
რას იზამდა კაცი, ადრე მოწონებული **HP1150** თბილისში აღარ მოიძებნება, არა და მწარმოებელი უშვებს და ნეტა სად წავიდა ეს პრინტერები? **HP1300** ცოტა არ იყოს, კაია მარა **250** პრეზიდენტზე მეტიც ღირს. შეიძლება **Canon**-ზე ფიქრი, მაგრამ **HP** ლაზერულ ბეჭდვაში სტილის დამკვეთია და რატომ უნდა ჩამოვრჩე ცხოვრებას? მოკლედ **2** კვირა ინტერნეტის ქექვისა და თბილისის გადატრიალების შედეგად გამოისახა მშვენიერი საშინაო ბიუჯეტიანი მოდელი **HP 1010** ოჯახის კონტურები. მით უმეტეს, რომ დღეს თბილისში მისი შოვნა (სწორედაც, რომ შოვნა და არა შეძენა), შეიძლება **240$**-იდან **180$**-ის ფარგლებში. განსხვავება საგრძნობია, ამიტომაც მთელი ნაცნობობისა და მომხიბვლელი სახის მიღების შედეგად სასურველი აპარატი **180** მარადმწვანედ ჩავიგდე ხელში.

გაცნობა

ერთმანეთი გავიცანით კომპიუტერული მაღაზიის ოფისში, ის თავის მუყაოს კოლოფში, მე კი ჯინსებში ჩაცმული ვიყავი. პრინტერი ყუთიდანვე იძახის, ლამაზი ვარ, ლამაზი! შეძახილი კაია, მაგრამ მთავარია რა შეგიძლია. მოკლედ ადგილზე შემოწმება, ჩამონათვალის გადამოწმება, ყუთის იღლიაში ამოდება (ყუთი მართლაც არაა დიდი და დიდი სურვილის შემთხვევაში მართლაც შეიძლება იღლიაში ამოიდო კაცმა) და შინისაკენ ჰერი-ჰერი.

მისი აღმატებულება

ყუთის გახსნისას სახლში კიდევ ერთხელ ვამოწმებთ, ყველაფერს, პრინტერი **1** ცალი, კარტრიჯი შეფუთული **1** ცალი, დისკი საინსტალაციო **1** ცალი (საინტერესოა რატომ მოყვება ლაზერულ პრინტერებს ყოველთვის ერთი დისკი , ხოლო ჭავლურებს კი **3**-ი **4**-ი და ხანდახან **8-9** დისკი?), ყუთი **1**ცალი, ორი ნაგლეჯი ქაღალდი ერთზე წერია ეს ჩამონათვალი, მეორეზე დიდად წერია თუ სად შემიძლია შევაკეთო პრინტერი, ქართულია სერვის ცენტრი მაინც არ წერია და ჩინური იხარე, მთელი **5** მისამართია :-), არაუშავს ოპერაციული სისტემის წმინდა სულმა გვაცილოს სახელოსნო, კიდევ ძიებისას ვნახულობთ, ორ პენოპლასტის ფილას და ერთ კვების კაბელს, რაღაც მეუბნება, რომ მაკლია, მაგრამ ინსტრუქციით ყველაფერი ადგილზეა. ჯანდაბას მერე გავარკვევთ.

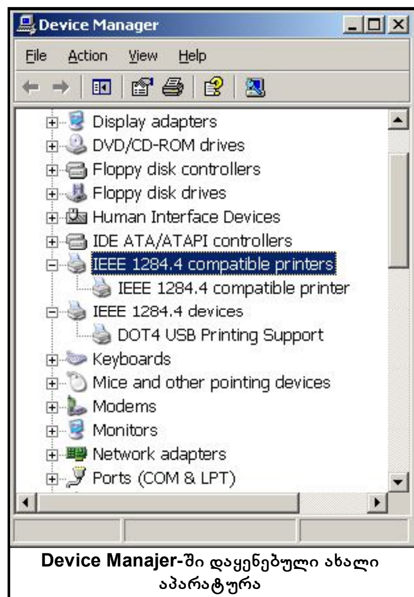


Windows 2003-ში ინსტალაცია გარკვეულ დონემდე მისვლისას იწყებს უკუსვლას, ანუ დაყენებული დრაივერების წაშლას

დაყენება

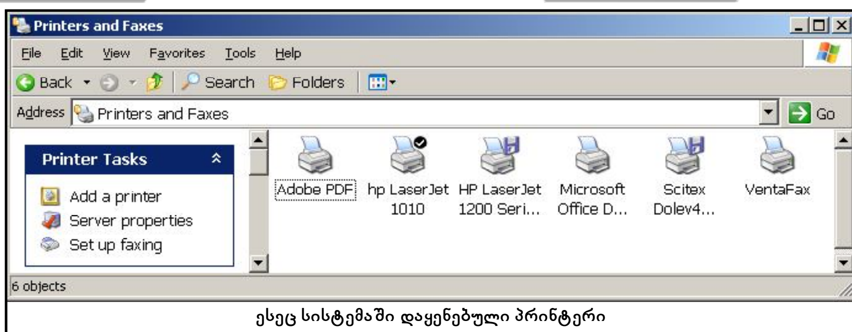
პრინტერი მართლაც მშვენიერი ფორმისაა, მშვენივრადაა შეხამებული ფერები, შუაში შავი, გვერდებზე კი ნაცრისფერი ზოლები. საკმაოდ კომპაქტურია, როდესაც დახურულია, მაგრამ მისი გახსნისას აღმოჩნდა, რომ იგი უფრო გალამაზდა, ძალიანაც კარგი. კაი ბატონო, აბა დავაინსტალიროთ. ვაერთებთ პრინტერს, ვდებთ დისკს **CD-ROM**-ში, მაგრამ კომპიუტერი პრინტერს ვერ ნახულობს????

აი საფიქრალი, არა და ოპერაციული სისტემა **2003**-ია და სხვა თუ არაფერი **USB** სხვა მოწყობილობები უპრობლემოთ მუშაობენ, აი აქ მიხვდებით თქვენც, რომ ფირმა მწარმოებელმა არ იზრუნა და რატომღაც კომპლექტაციაში არ გაჩუქათ **USB** კაბელი, საცოდავი **1.20 $**-ი ღირს, მაგრამ რატომღაც არ გვაღირსეს. ჯანდაბას მაგათი



Device Manajer-ში დაყენებული ახალი აპარატურა

თავი, კიდევ კარგი სხვა მოწყობილობებს მოყვება კაბელი, ამიტომაც ვისესხე, მონიტორისგან კაბელი. არის კონტაქტი. აპარატურა ნაპოვნია, სისტემა დისკს ითხოვს, დავაკმაყოფილოთ, მაგრამ აქ მეორე სიურპრიზი, დრაივერი არათავსებადია **Windows 2003**–თან. დიდი არაფერი ინტერნეტში შესაბამისი განახლებული დრაივერი არსებობს, სულ რაღაც **894** კილობაიტი, ჩამოვქაჩეთ დავაყენეთ, დაყენების შემდეგ ჩნდება ახალი ვირტუალური პორტები **Dot4 HPZ12, Dot4Print HPZ12, Dot4Usb HPZ12**, ახალი მოწყობილობის სახით კი ჩნდება **IEEE 1284.4**-ის თავსებადი მოწყობილობა, წესით სრულიად ციფრული პრინტერია :-). სხვათაშორის პრობლემები არ იქმნება **Windows XP**–ს ან უფრო დაბალი სისტემის გამოყენებისას.



ესეც სისტემაში დაყენებული პრინტერი

მუშობა

სამუშაოდ პრინტერს სულ რაღაც **3** ფერადი ინდიკატორი აქვს და ორი ღილაკი. საკმაოდ უჩვეულოა გაიგო მათი სრული დანიშნულება, რადგან ორივე ერთი და იგივე ოპერაციას ასრულებს ანუ ბეჭდავს სადემონსტრაციო გვერდს. არაუშავს, დისკი დრაივში და როგორც წესიერ ფირმას შეესაბამება ვპოულობთ სრულყოფილ მანუალს დისკზე, საიდანაც ვიგებთ, რომ პრინტერის მწვანე ღილაკი ასრულებს ხელით ბეჭდვის რეჟიმში გაგრძელების ფუნქციას, ხოლო წითელ ღილაკზე **5** წამით დაჭერის შემდეგ იბეჭდება პრინტერის კონფიგურაციის გვერდი, თუ ამ ღილაკს ერთხელ დააჭერთ ბეჭდვის დროს, მაშინ იგი წყვეტს ბეჭდვის პროცესს. ასევე ვიგებთ, რომ დღევანდელი თელასის პირობებში პრინტერი საკმაოდ მოკრძალებული აპეტიტით გამოირჩევა, მუშაობის რეჟიმში **250** ვატი, ხოლო ლოდინის რეჟიმში სულ რაღაც **2** ვატი.

ბეჭდვა

დოკუმენტაციაში წერია, რომ პრინტერი პირველ გვერდს ბეჭდავს **10** წამში. ეს ალბათ არ ეხება ტექსტურ გვერდს ან ჩემი პრინტერი მოწყურებულია ბეჭდვას, პირველი გვერდი გამოობის **4-6** წამში იმის და მიხედვით თუ რა მოცულობის ტექსტია გვერდზე. პრინტერის ფუნქცია **Save toner** მშვენიერი რამ აღმოჩნდა, თვალით ვერ შეამჩნევ სხვაობას და ამასობაში მწარმოებელი გვპირდება, რომ კარტრიჯის ცხოვრება **2**-ჯერ იზრდება, მშვენიერია. გრაფიკის ბეჭდვა, ჰოო ,აქ ასეთი სიტუაციაა, დიდი მოცულობის სურათი ბეჭდვაზე გამოვიდა **14** წამის შემდეგ, ისიც **Save toner** რეჟიმში, ხოლო ჩვეულებრივად ბეჭდვისას კი დრო კიდევ **5** წამით გაიზარდა, ამასობაში პირველი ვარიანტით ბეჭდვისას სურათს აშკარად ემჩნევა, რომ საღებავი ეკონომიურადაა დახარჯული. ვექტორული გრაფიკა, აქ პრეტენზიები არ არსებობს, ყველა ხაზი ისეთია, როგორც ეკრანზე, საღებავით შევსება უპრობლემოა, ბეჭდვის დროის გამოთვლა კი ამ დროს მიჭირს, გააჩნია, რას დავაბეჭდინებთ პრინტერს, მარტივ გამოსახულებებს პრაქტიკულად იფურთხება, თითქმის არაფრით განსხვავდება ტექსტის ბეჭდვისაგან. ზედიზედ რამოდენიმე ტექსტური გვერდის დაბეჭდვისას ეს მშვენიერი ლამაზმანი დიდი გაჭირვების გარეშე დაპირებულ **12** გვერდს წუთში უპრობლემოდ ბეჭდავს. ხმაური, ხმა პრინტერს აქვს, მაგრამ არანაირი ჭრიალის და ჟრიალის, მამაცი ჟღერადი ჯანსაღი პრინტერის ხმა. საქმიან ადამიანს გაგახსენებთ, უცბად ხმას ამოიღებს, დაატრიალებს თავის ბორბლებს და აი გვერდიც ხელში გიჭირავს. ლოდინის რეჟიმში როგორც ყველა პრინტერს ჩვევია **5-10** წუთში ერთხელ რაღაც კუთხში ამოიხვნეშავს და სულ ეგაა. აქტიური პრობლემა ოზონის გამოყოფა, მინდა დაგამშვიდოთ ჩემმა ცხვირის ინდიკატორებმა ვერაფერი დააფიქსირეს, მიუხედავად იმისა, რომ საკმაოდ მგრძნობიარე ვარ ამ ნივთიერებისადმი.

გადავხედოთ კიდევ ერთხელ დოკუმენტაციას და ვიგებთ, რომ ჩვენს პრინტერზე შეგვიძლია **164** გრამიან ქაღალდზეც კი ვბეჭდოთ, მით უკეთესი, რა თქმა უნდა ეს არ არის სავიზიტო **220** და **250** გრამი, მაგრამ ლაზერული ბეჭდვით შესრულებული სავიზიტო ბარათი მაინც არ გამოირჩევა დიდი ცხოვრების ხანგრძლივობით, ყველა პრინტერზე დაბეჭდილს საღებავი მაინც სძვრება.

დასკვნები

თქვენი არ ვიცი და **Hewlett-Packard**-მა ჩემს თვალში თავი არ შეირცხვინა, მშვენიერი ბიუჯეტიანი პრინტერი გამოუშვია. ყველა პარამეტრი და მოთხოვნა ერთმანეთს თითქმის იდეალურამდე ემთხვევა, თანაც მის უფროს ძმაზე **HP1150**-ზე შედარებით იაფიც ღირს აღარაფერს ვამბობ **HP1300**. მოკლედ თუ ბეჭდვა გწყურიათ და ხელთ გაქვთ **190-220** მარადმწვანე, დროა უკვე იფიქროთ მის შეძენაზე, თორემ კიდევ კაცმა არ იცის, რა მოხდება, ხოლო თქვენმა ბიუჯეტმა კი შეიძლება ვერ გაუძლოს კიდეს ერთ ფასთა ზრდას.

Hilf-Life 2: ნახევარსიცოცხლით შეპყრობილი



არის თამაშების მცირე რაოდენობა, რომელთა დახურვის შემდეგ სურვილი გიჩნდება ნეტარების მომნიჭებელი კომპაქტი შენი კოლექციის ყველაზე გამოსაჩენ ადგილას მოათავსო. ყოველ ორ-სამ თვეში თუ არა, ნახევარ წელიწადში ერთხელ მაინც მოწიწებით კომპაქტის ბუდეს მტვერს გადაწმენდ, დისკს ამოიღებ და სიყვარულით გაიფიქრებ, თავიდან ხომ არ გამოგეცადა იგივე კაიფი, კიდევ ერთხელ ხომ არ გაგეტეხა ღამე გამოსავლის ძიებაში და საბოლოოდ, კიდევ ერთხელ ხომ არ გადაგერჩინა მსოფლიო. ასეთი თამაშები ჩემთვის სულ რაღაც თითზე ჩამოსათვლელია, იტყვით, რატომ, ასეთი წუნია ხარ თუ ძალიან „დახვეწილი“ გემოვნება გაქვსო. საქმე არც ერთშია და არც მეორეში, უბრალოდ სუროგატი პროდუქტები საჭმლის მომნელებელი სისტემისთვის მავნეა. ლაპარაკი კი ***Half-Life****-ს ანუ იგივე „ნახევარდაშლას“ ეხება.*

თამაში – **Hilf-Life 2**
ჟანრი – **FPS**
თამაშის მწარმოებელი – **Valve Software**
თამაშის გამომცემელი – **Sierra Entertainment**
გამოსვლის თარიღი – **30.06.2004**
რეკომენდირებული მოთხოვნილობები – არაა ცნობილი

ხელი, რომელიც აქვანს არწევს

მაშ ასე, გავიხსენოთ, თუ როგორ დაიწყო ყველაფერი. **1998** წლის **30** ნოემბერს, რამდენიმე წლის მუშაობის შემდეგ სრულიად უცნობმა კომპანიამ „**Valve Software**“-მა მსოფლიოში განთქმული კომპანია „**Sierra**“-ს ფინანსური მხარდაჭერით გამოუშვა ახალი თამაში **Half-Life**, რომელმაც გამოსვლისთანავე უზომო პოპულარობა მოიპოვა და თავის შემქმნელებს დიდებასთან ერთად უზარმაზარი შემოსავალიც მოუტანა.

რა იყო ამის მიზეზი? გრაფიკა? თამაში **Quake**-ს იმ დროისთვისაც მოძველებულ გრაფიკულ „დვიჟოკს“ იყენებდა, მართალია, „**Valve Software**“-ის პროგრამისტებმა იგი იმდენად სრულყვეს, რომ „ნახევარდაშლა“ სულ სხვა თამაში გამოვიდა. თანაც, რამდენიმე თვით ადრე უკვე შედგა სათამაშო ბიზნესის ისეთი მონსტრის რელიზი, როგორიცაა **Unreal**-ი. ის კი გრაფიკული თვალსაზრისით ერთი თავით მაინც მაღლა იდგა **Half-Life**-ზე. მაგრამ სულ მალე დრომ გვიჩვენა, რომ სწორედ ეს უკანასკნელი იქცა თავისი ჟანრის ათვლის წერტილად და, რომ სწორედ **1998** წლის მერე, **FPS (First Person Shooter)**-ის და საერთოდაც, **Action**-ის ჟანრის თამაშები ორ ნაწილად დაიყო: **Half-Life**-მდე და **Half-Life**-ის მერე.

მაშ, რითი მოხიბლა საზოგადოება ამ ერთი შეხედვით უბრალო თამაშმა. მისი წარმატების მიზეზი მშვენიერ სიუჟეტში, მოულოდნელობებით აღსავსე ატმოსფეროში, მოქმედებების გრიგალისებურ განვითარებაში და ამოცანების არაბანალურ გადაწყვეტაში უნდა ვეძიოთ. **Half-Life**-მა ჟანრში უბრალოდ არც მეტი, არც ნაკლები რევოლუცია მოახდინა და ზოგადად სათამაშო ბიზნესის სხვა, უფრო მაღალ დონეზე გაყვანა შესძლო. მეორე დაბადება კი მას მაშინ ერგო, როდესაც მისი ქსელური დამატებები გამოვიდა, მათ შორის განსაკუთრებით გამოსარჩევია **Half-Life: Counter-Strike**, რომელმაც არა მარტო საქართველოს თითქმის ყველა ინტერნეტ-კაფე დაიპყრო, არამედ შავი ჭირივით მოედო მთელ ცივილურ სამყაროს. კანონისდამცველ უცხოეთში თამაშის **8** მილიონი კოპია გაიყიდა დამატებების ჩავთლით, ეს კი ალბათ რაღაცას და ნიშნავს. რა თქმა უნდა, ჰოლივუდის ყველა კანონის მიხედვით **Half-Life**-ის ისტორიის დახურვა ამ ნოტაზე დიდი სისულელე იქნებოდა, მით უმეტეს პირველი ნაწილის დასასრულიც ნამეტანი ბუნდოვანი ჩანდა და აშკარად გაგრძელებას ითხოვდა.

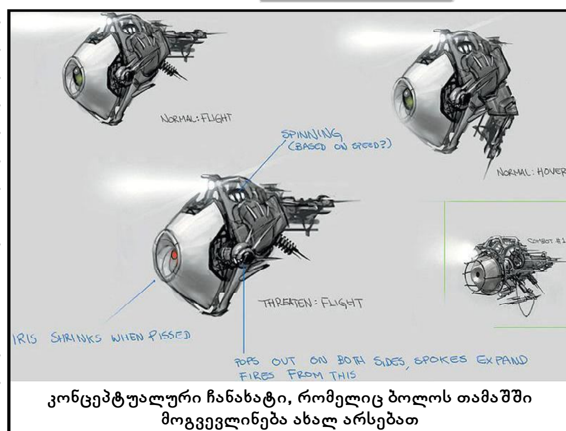
Half-Life-2-ის ოფიციალური განაცხადი ჯერ კიდევ წინა წლის გაზაფხულზე შედგა. „**Valve Software**“ გეგმის თანახმად იმავე წლის **1** სექტემბერს

ჰპირდებოდა საზოგადოებას ახალი თამაშის ოფიციალურ რელიზს, მაგრამ მოხდა გაურკვეველი რამ, ფირმის კომპიუტერებიდან დაუმთავრებელი თამაში მოიპარეს, მანაც ინტერნეტში და შავ ბაზარზე გაჟონა. „**Valve Software**“-მა ბოდიში მოუხადა საზოგადოებას, ყველაფერი კომპიუტერული დაცვის სისუსტეს დააბრალა და თამაშის რელიზი თითქმის ერთი წლით გადადო, მიზეზი — თამაში დაუსრულებელი არისო. ასე გამოცხადდა ახალი თარიღი — **2004** წლის **30** ივნისი. ეს თარიღი რამდენად სწორია, ვერ გეტყვით, რამეთუ დღევანდელ კომპიუტერულ სამყაროში ყველაფერი ძალიან სწრაფად იცვლება, თანაც თამაშების გადადება-გადავადება, რომ კარგი ბიზნესია, არამარტო „**BLIZZARD**“-მა იცის.

იმ ვერსიის მიხედვით, რამაც ინტერნეტში გაჟონა, ძნელი სათქმელია, თუ რა გამოვა საბოლოოდ, მაგრამ ფაქტია, ეს ვერსია ძალიან შორსაა საბოლოო ბრწყინვალებისგან და „**Valve Software**“-ის პროგრამისტებს ჯერ კიდევ ბევრი თავსატეხი და პრობლემა დარჩათ გადასაწყვეტი, თუმცა რაც თამაშების უკანასკნელმა გამოფენა „**E3**“-მა აჩვენა, სავსებით შესაძლებელია, ჩვენ კიდევ ერთხელ გავხდეთ შედევრის დაბადების მოწმე. ამავე წლისთვის „**Id Software**“-ის მიერ ანონსირებული პოტენციური ჰიტი „**DOOM3**“, ჯერჯერობით ვერც გრაფიკით ბრწყინავს და ვერც სიუჟეტით გვაოცებს, მაგრამ ყველაფერი წლის ბოლოს გაირკვევა. ჩვენ კი მიმდევრობით მივყვეთ.

მოვედი, ვნახე, გავიმარჯვე

წარსულს თანდათანობით ბარდება ის დრო, როცა ყველა თამაშის მიზანი მხოლოდ მოწინააღმდეგის გლობალურ განადგურებას უკავშირდებოდა. ამ ბოლო დროს კი სულ უფრო და უფრო მეტი თამაში გამოდის, რომელსაც არამარტო დამაინტრიგებელი და ერთობ ჩახლართული სიუჟეტი გააჩნია, არამედ მოთამაშისგან სათამაშო დავალებების არატრიავიალურ გადაწყვეტასაც მოითხოვს. **Action**-ის ჟანრის ერთ-ერთი ასეთი პირველი თამაში სწორედ **Half-Life** იყო. სავარაუდოა, რომ გამონაკლისი არც მისი გაგრძელება გახდება.



კონცეპტუალური ჩანახატი, რომელიც ბოლოს თამაშში მოგვევლინება ახალ არსებათ

თუ გახსოვთ, **Half-Life-1**-ის მთავარი პერსონაჟი მეცნიერი გორდონ ფრიმენი იყო (არ აგერიოთ მსახობ მორგან ფრიმენში), რომელიც მაღალი ენერგიების შემსწავლელი ინსტიტუტის დამთავრების შემდეგ ხვდება გასაიდუმლოებულ მიწისქვეშა სამხედრო ბაზაზე სახელად „**Black Mesa**“. ისე კი, საინტერესოა რომელ სამეცნიერო ინსტიტუში ისწავლება კვანტური ფიზიკის პარალელურად ავტომატური და მძიმე იარაღის გამოყენების ხელოვნება, მაგრამ მოდით ისევ მთავარ თემას დავუბრუნდეთ. შინაარსი ყველამ ვიცით, მცდარი ექსპერიმენტი, გაუგებრობა, ჯარისკაცებთან გართულება, უცხო ორგანიზმები, რომლებიც ჩვენ ერთობ გასტრონომიული ინტერესით გვიყურებენ.

გორდონ ფრიმენი დიდი ვაი-ვაგლახის შემდეგ თავს აღწევს ბაზას და ზედაპირზე ამოდის, მაგრამ როცა ვფიქრობთ, რომ ყველაფერი უკვე დამთავრდა, თავზე გვატყდება ერთი საინტერესო სუბიექტი, გასაიდუმლებული აგენტი, პარტიული მეტსახელით **G-MEN**, რომელიც ან მასზე მუშაობას გვთავაზობს ან...

მეორე **Half-Life**-ის სიუჟეტი ჯერჯერობით ბნელი ნისლითაა მოცული, მაგრამ რამდენიმე მონახაზი „**Valve Software**“-მა მაინც გათქვა. გიხაროდენ, მთავარი პერსონაჟი უცვლელია, მეცნიერი, ბედის ნებიერა და უბრალოდ კარგი ბიჭი — გორდონ ფრიმენი, რომელიც როგორც ჩანს, დაეთანხმა აგენტის წინადადებას (სიკვდილი, აბა ვის ხიბლავს) და ისევ ემზადება მსოფლიოს გადასარჩენად. მოქმედებები პირველი **Half-Life**-იდან რამდენიმე წლის შემდეგ ვითარდება გასაიდუმლოებულ ქალაქ „**17**“-ში, რატომ **17** და არა **13**, ან **666**, დანამდვილებით არ ვიცით. ეს უკანასკნელი უცხოპლანეტელების დედამიწაზე ექსკურსიის მთავარი ღირშესანიშნავი ადგილი გამხდარა, ეტყობა განსაკუთრებით გემრიელი „პროვიანტი“ ამ ქალაქში მოიპოვება.

ცნობილია, რომ გორდონს ეყოლება თანამებრძოლებიც, რომელთა შორისაა ალექს ვენსი — ამავდროულად გორდონის მთელი ცხოვრების ერთდაერთი სიყვარულიც. ალექსის მამა, ელ ვენსი **G-MEN**-ის დავალებით მუშაობს საიდუმლო სამეცნიერო პროექტზე, რითაც ფრიად დაინტერესებული არიან ძლიერნი ამა ქვეყნისა. ჩვენი დავალებების სიაში ერთ-ერთი მთავარი პუნქტი სწორედ ამ მამა-შვილის დაცვაა უცხოპლანეტელებისა და სამხედროებისგან.

გორდონის ახალი თავგადასავლის დროს ჩვენს ძველ ნაცნობსაც შევხვდებით, ბაზა „**Black Mesa**“-ს მცველს ბადი კალხუნს, რომელიც საზოგადოებას **Half-Life: Blue Shift**-იდან ახსოვს. გარდა ამისა, ჩვენი სუპერ გმირის კომპა-

▸▸ ▸▸



შეგიძლიათ შეადაროთ თამაში პირველი და მეორე ვერსიის პერსონაჟების სახეები

▸▸ ▸▸

ნიონებად თვით უცხოპლანეტელების რაღაც გარკვეული სახეობაც მოიაზრება, მაგრამ საბოლოო რელიზში რა ან ვინ დარჩება, უცნობია. გარდა თანამებრძოლებისა, თამაშში მრავლად შეგვხვდებიან სხვადასხვა ადამიანები თავისი პრობლემებითა და ხასიათებით, რომელთა არა მარტო მართვა, არამედ შეიარაღებაც მოსული ამბავია.

თვით თამაში დაახლოებით **15**-ჯერ მეტ ტერიტორიას მოიცავს წინამორბედთან შედარებით. გაცილებით მეტი იქნება გახსნილი სივრცეები, თუმცა კატაკომბებიც მრავლად შეგვხვდება და ციხეებიც. კიდევ ერთი სიახლე – გორდონს სხვადასხვა გადაადგილების საშუალებების მართვაც მოუწევს.

სიუჟეტი ისევ გამოირჩევა თავისი მთლიანობითა და ჩახლართულობით, მისი ავტორი ხომ ისევ მარკ ლეიდლოუა – პირველი **Half-Life**-ს მამა. ასე რომ, რა გამოვა, დრო გვიჩვენებს, მით უმეტესს, რელიზამდე ბევრიც არ დარჩა.

სილამაზე გადაარჩენს სამყაროს

თქვა, რომ **Half-Life-2**-ს ულამაზესი გრაფიკა ექნება, ნიშნავს არაფერი თქვა. რამეთუ თამაში პირველი სკრინებიდან თუ ტრაილერებიდან გაჯადოებს თავისი სილამაზითა და მშვენივრად შექმნილი ატმოსფეროთი. თამაში იყენებს **Source**-ს გრაფიკულ „დვიჟოკს“, ამ უკანსაკნელზე აქამდე ერთადაერთი თამაში შექმნილა – **Deus Ex: Invisible War**, მაგრამ როგორც გამომცემლები ირწმუნებიან, თავის უმაღლეს მწვერვალს **Source** მეორე **Half-Life**-ში აღწევს და მას **PC**-თამაშებისთვის რევოლუციური გრაფიკა ექნება, თუმცა მათ მიერ მოწოდებული მასალის მიხედვით ამ დასკვნის გაკეთება ჯერჯერობით ძალიან ადრეა.

Half-Life-2 ერთ-ერთი იმ თამაშთაგანია, რომელშიც მთავარი გმირის ანიმაციაზე რამდენიმე ათას პოლიგონამდე დაიხარჯება – საშუალოდ კი **6 000**-დან **7 500**-მდე, მონსტრებზე **5 000**-მდე, ხოლო იარაღზე შედარებით „მცირე“ რაოდენობა – **2 500**. ერთდადერთი თამაში, რომელიც მას ამ პარამეტრით უსწრებს, წლის ბოლოსთვის დაგეგმილი „**S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost**“-ია, სადაც რუსი გამომცემლების განცხადების თანახმად, მთავარი გმირის ანიმაციაზე **10 000**-მდე პოლიგონი დაიხარჯება.



თქვენი შესაძლო საცოლე, ცოლი თუ არა სასიამოვნო გარეგნობის თანამებრძოლი მართლაც იქნება.



სცენა, რომლის გავლაც ყველას მოგვიწევს, მაგრამ თქვენ აწევთ მანქანას ბიოლოგიური ძალით, თუ მანქანას ჰაერში აწევს მონსტრის მიერ გამოსროლილი პლაზმა, ამას მხოლოდ თამაშისას გაიგებთ.

„**Valve Software**“ ასევე გვპირდება პერსონაჟის მიერ გამოთქმული ბგერების სინქრონიზაციას ტუჩების მოძრაობასთან, თვალის გუგებში გარემომცველი საგნებისა და სახეების აღბეჭდვას. წარმოდგენელი მოდელების მიხედვით სახეები იმდენად შეუფერებლად ფოტორეალისტური ჩანს, რომ სავარაუდოდ, მოცემული პერსონაჟები საუკეთესონი იქნებიან ყველა სხვა თამაშთან შედარებით, რაც კი ოდესმე ადამიანის კომპიუტერულ გენიას შეუქმნია.

ცალკე აღსანიშნავია თამაშის ფიზიკური მოდელიც, იგი იმდენად რეალისტურ შთაბეჭდილებას ტოვებს, რომ მეტი სიზუსტე წარმოუგენელიცაა. ასე მაგალითად, თუ თქვენ აძვერით რაიმე ყუთზე, ის შეიძლება კიდევაც ჩაინგრეს თქვენი მასის ზემოქმედებით. თამაშში ყველა ნივთი ძალიან მომხიბვლელად არის დახატული. ასევე მშვენივრად არის შესრულებული შუქჩრდილების თამაში. **Half-Life-2**-ში თითქმის ყველაფერს შეიძლება შეეხოთ, გამოიყენოთ თუ გაანადგუროთ ამა თუ იმ ხერხით.

თამაშში არსებული სხვადასხვა ეფექტებიდან განსაკუთრებულ ყურადღებას წყალი იპყრობს. ეს უკანასკნელი სუბსტანცია იმდენად რეალისტურად არის გადაწყვეტილი, რომ შეიძლება ხანდახან თავი ბათუმში ან ქობულეთშიც იგრძნოთ. წყლის ფიზიკური თვისებებიც უბრალოდ გასაოცარია. ასე მაგალითად, წყალში რაიმე ხის ობიექტის მოხვედრისას ის კი არ ჩაიძირება, როგორც, მაგალითად რკინის კონტეინერი, არამედ იტივტივებს ზედაპირზე და თანაც არქიმედეს კანონის თანახმად გამოაძევებს უფრო ნაკლები რაოდენობის წყალს, ვიდრე მასზე უფრო მძიმე სხეული. ცალკე გამოსაყოფია წყლის ქვეშიდან დანახული სამყაროს რეალურობა და მზის სინათლის გარდატეხა ჰაერის და წყლის საზღვარზე.

საინტერესოა, თუ რა რეკომენდირებული კონფიგურაცია ექნება მომავალ თამაშს. ეს „**Valve Software**“-ს საზოგადოებისათვის ჯერ არ გამოუცხადებია. მაგრამ ფაქტია, ზემოთ ნახსენები მთელი რიგი სილამაზეებით დატკბობისთვის აუცილებელი იქნება როგორც საკმაოდ ძლიერი კომპიუტერის, ასევე **Direct 9.0**-ზე ოპტიმიზირებული ვიდეოადაპტერის ქონაც. „**Valve Software**“ ამავდროულად იმასაც ჰპირდება საზოგადოებას, რომ მათი შვილობილი უფრო სუსტ და მოძველებულ მანქანებზეც იმუშავებს, ამის მაგალითად, აშკარად პირველი **Half-Life** გამოდგება, რომელიც მე პირველ პენტიუმზეც მითამაშია, თუმცა თამაშს რეკომენდირებული კონფიგურაცია ბევრად უფრო მაღალი ჰქონდა.

ღმერთმა შექმნა ადამიანები. იარაღმა ისინი გაათანაბრა

ხანგრძლივი ევოლუციის შედეგად ადამიანმა დაკარგა ბრჭყალები, ეშვები და ყველაფერი ის, რაც მას ველურ ბუნებასთან აერთიანებდა და რისი საშუალებითაც თავის საკვებს მოიპოვებდა. იმისთვის, რომ ადამიანი ისევ ველურ ბუნებას დაბრუნებოდა, მან მოიფიქრა სხვადასხვა ტიპის იარაღი, პრიმიტიული ხელშუბებით დაწყებუ-

ლი ატომური იარაღით დამთავრებული, რომელმაც იგი სამყაროს მეფე გახადა. მომავალში ადამიანი მამა აბრამის ბატკანი, რომ არ იქნება, **Half-Life-2**-დანაც სჩანს. გორდონ ფრიმენის არსენალიც გამონაკლისი ნამდვილად არაა და არც პაციფისტური პრინციპებით გამოირჩევა.

პირველი **Half-Life**-ის შეირაღებიდან ნაკლები რამ შემორჩა: გელა (მონტიროვკა), პისტოლეტი, ავტომატი ყუმბარტყორცნით და ბაზუკა. პირველი ზუსტად იგივე ფორმისაა, თუმცა დანარჩენმა იარაღმა სახეც იცვალა და პოლიგონების სიმრავლითაც გაახარებს მათ მოყვარულებს. იარაღები იგივე პრინციპითაა „ჩამოკიდებული“, ანუ ერთიანზე ზის მონტიროვკა, ორიანზე პისტოლეტი, სამიანზე ავტომატი, მასზევე დამატებულია კიდევ ერთი ავტომატი და სნაიპერული შაშხანა **AR2**, ოთხიანს მიკუთვნებული აქვს ბაზუკა, რომლის ჭურვები ამიერიდან არამარტო მართვადი, არამედ გონიერიცაა და თვითონ მიჰყვება მოწინააღმდეგეს. ოთხიანზევეა განლაგებული ყუმბარები. ეს უკანასკნელნი ახალ თამაშში დაახლოებით ათეული სხვადასხვა ტიპის იქნება. ხუთიანზე ზის უცხოპლანეტური ტექნოლოგიებით დამზადებული განსხვავებული სახის იარაღი. მათ შორისაა **Tau Cannon**-ი, **Zero Point Gun**-ი და **Physgun**-ი. თუ პირველი ორი განსხვავებული ფერის და ხასიათის მომაკვდინებელ სხივებს ისვრის, მესამე კარდინალურად განსხვავებულია არ მხოლოდ მათგან, არამედ მთელი არსენალისგანაც მთლიანობაში, რამეთუ **Physgun**-ის საშუალებით თქვენ შეგეძლებათ გრავიტაცია დაიმორჩილოთ, მაგალითად ჰაერში ასწიოთ ადამიანები, სხვადასხვა ტიპის მანქანები თუ ნაგებობები (გულითადი მოკითხვა ყველა ჯედაის). თანაც ნიუტონის მსოფლიოს გრავიტაციის კანონიც არ ირღვევა: რაც უფრო შორსაა მოცემული სხეული **Physgun**-ისგან, მით უფრო სუსტდება ამ უკანასკნელის ძალა და მით უფრო მეტი ენერგია იხარჯება მოცემულ პროცესზე. სხვათაშორის იარაღის ასეთი, დღეს უკვე ყველასთვის ნაცნობი კლავიშების მიხედვით განაწილება **Half-Life-1**-მა პირველად შემოიღო სათამაშო ბიზნესში და ჟანრში გარდა ამისა, მართვადი და ცოცხალი ჭურვების მცნებაც დაამკვიდრა.

მოკალი მტერი შენი!

თუ წარმოდგენის დროს კედელზე იარაღი ჰკიდია, ბოლოს ის აუცილებლად გაისვრის. რატომ წარმოდგენის ბოლოს და არა დასაწყისში, კლასიკოსმა ეს აშკარად არ იცის. ალბათ იმიტომ, რომ მის დროს **Half-Life** არ არსებ-


თქვენი არ ვიცი და ახალი მონსტრები მხოლოდ არახნიდებს მაგონებენ ერთ-ერთი ფილმიდან.

ობდა. ახალ თამაშში ჩვენს მონა-მორჩილს თავისი მრავალსახოვანი არსენალის გამოყენება მარჯვნივ და მარცხნივ დასაწყისისთანავე მოუწევს, რამეთუ „**City-17**“-ში უცხოპლანეტელებზე სანადირო სეზონი არის გამოცხადებული, ალბათ მათი მთლიანი განადგურების თუ არა პოპულაციის შემცირების მიზნით მაინც თამაშის დამთავრების შემდეგ კი აშკარად აუცილებელი გახდება სპეციალური წითელი წიგნის შედგენა, თუ კი დარჩა ვინმე ამის გამკეთებელი. მონსტრების სახეობების რაოდენობა რამდენიმე ათეულით განისაზღვრება, რამდენიმე მათგანის აღწერას კი ქვემოთ შემოგთავაზებთ:

Ant Lion – ითარგმნება როგორც ჭიანჭველათა ლომი. ესენი დიდი ზომის ხოჭოებს უფრო ჰგვანან, ვიდრე ჭიანჭველებს. გამოირჩევიან ჯანმრთელობითა და სიავით, გააჩნიათ კოლექტიური აზროვნება. ჩამოთვლილ თვისებათა გამო, მე შთაბეჭდილება გამიჩნდა, რომ ბავშვობაში თამაშის გამომცემლები ბიოლოგიის გაკვეთილებზე სიარულის მაგივრად ჩუმ-ჩუმად პროგრამირებას სწავლობდნენ და თანაც პოლ ვერხოვენის ფილმიც „ვარსკვლავთ დესანტი“ არაერთხელ ნახეს.

Head Crab – პატარა ზომის, ბოსხის მხატვრობის შედეგად დეფორმირებულ წიწილას უფრო ჰგავს, ვიდრე მონსტრს, მაგრამ ხშირად ყველაფერი ხომ ზომით არ განისაზღვრება. მცირე, უტვინო არსებები დიდ სიჩქარესაც ანვითარებენ და კარგადაც ხტუნაობენ, ამიტომაც ძალიან სახიფათოები არიან, როცა შემოგახტებიან, ერთი სული აქვთ ჩაგასონ თავისი საცეცები და ზომბად გაქციონ.

Alien Grunt – შუა საუკუნეების ჯვაროსან რაინდს უფრო წააგავს, ვიდრე ჯოჯოხეთის მაშხალას. შუა ტანიდან ეზრდება სპეციალური საცეცი, რომლის საშუალებითაც მართვად ჭურვებს ისვრის.

Chum Toad – გამოიყენება თავისი თანამემამულეების მიერ საკვების სახით. სრულიად უტვინო არსებაა, მისი სატყუარას სახითაც შეიძლება ხმარება უფრო დიდ ურჩხულებზე ნადირობისას.

Killer sfera – მექანიკური მკვლელი სფერო, რომელიც დენს ურტყავს მოწინააღმდეგეს. განსაკუთრებულად საშიშია, რამეთუ მრავლობითი რიცხვით უტევენ და მათი შეჩერება არც თუ ისე ადვილი საქმეა.

თამაშში ჩვენი ძველი ნაცნობები – ელიტური საჯარისო ფორმირებების წარმომადგენლებიც შეგხვდებიან. საერთოდ კი გამომცემლები არაჩვეულებრივად ძლიერ კომპიუტერულ **A.I.**-ს **(Artificial Intelligence)** გვპირდებიან.

გინდა მეტი იცოდე, ელოდე თამაშს!

ბოლოში ერთიღა დარჩება

შედგება თუ არა რევოლუცია სათამაშო ბიზნესში **Half-Life-2**-ის გამოსვლით ან კიდევ ერთ ძალიან კარგ **FPS**-ს მივიღებთ, ჯერ უცნობია. რელიზი ყველაფერს საკუთარ ადგილს მიუჩენს. ერთი კია, ალბათ, გახსოვთ, როგორი მოუთმენლობით ველოდით „მატრიცა-**2**“-ის ან „ვარსკვლავეთის ომები: მეორე ეპიზოდის“ გამოსვლას და როგორი სიყვარულით ვათვალიერებდით მომავალი ფილმების კადრებს. რა მივიღეთ, მშვენიერი გრაფიკითა და სპეცეფექტებით შეკმაზული მომდევნო, უსულო ბლოკბასტერები პოპ-კორნისა და **MTV**-ის თაობისათვის. იმედია, რომ **Half-Life-2**-იც ამ უკანასკნელ ჩავარდნათა რიცხვს არ შეუერთდება.


იარაღის შეხედულებაც საგრძნობლად შეცვლილია, არ ვიცი რამდენად შეამჩნევთ შავ-თეთრ სურათში, მაგრამ განსხვავება კოლოსალურია

პატარა რომი დიდია

AGAINST ROME

თამაში – **Against Rome**
ჟანრი – **RTS**
თამაშის მწარმოებელი – **Independent Arts**
თამაშის გამომცემელი – **JoWood Productions**
გამოსვლის თარიღი – **01.03.2004**
რეკომენდირებული მოთხოვნილობები – **P3-800, 256MB RAM, 2MB Video**, უმჯობესია **P4-1.4, 512MB RAM, 4MB Video**

უამრავი თამაში არსებობს, სადაც მთავარ მოქმედ პირად ძლევამოსილი რომის იმპერია გვევლინება. ხან რომელი კეისრის სახელით გვიწევს მოქმედება და ხან რომლის. არადა, სინამდვილეში, რომი რომელიმე განვითარებულ ცივილიზაციას სულაც არ დაუნგრევია. იგი ბინძური, ბანჯგვლიანი და გაუნათლებელი ბარბაროსების ჯილა გახდა, რომლებისთვისაც, განვითარებული ხალხებისგან განსხვავებით, რომი ჩვეულებრივი დამპყრობელი გახლდათ, რომელიც, კართაგენის არ იყოს, „აუცილებლად უნდა განადგურდეს“.

გერმანელების ბნელი გენია

ყველამ ვიცით, რომ რომის აშენება ძალზედ ძნელი და შრომატევადი საქმე იყო. თუმცა არც მისი დანგრევა გამოდგა იოლი ამბავი. საუკუნეების მანძილზე, უამრავ ბრძოლაში შეძენილი საომარი გამოცდილებისა და თავდაცვის კარგად გათვლილი ტაქტიკის წყალობით, ეს ქალაქი დიდი ხნის მანძილზე ამართლებდა ზედმეტსახელს „მარადიული“. მაგრამ, ყოველთვის არსებობს „ერთხელ“... და ერთხელაც რომის აუღებლობის მითი საბოლოოდ დაიმსხვრა, რაშიც გარკვეული წვლილი, იმპერიის ეპოქაში გაჩენილმა გარყვნილებამ, ფუფუნებამ და კოლიზეუმის ქვიშაში აზელილმა სისხლმა შეიტანეს.

პირველი აზრი, რაც თამაშთან გაცნობისას თავში მომივიდა, ასეთი იყო: ნამდვილად გერმანელების შექმნილია-მეთქი. არ კმარა, რომ ამხელა ცივილიზაცია დაანგრიეს, ახლა ამ თემაზე ტრაბახიც მოინდომეს. მოგვიანებით გავარკვიე - თამაში მართლაც გერმანული ყოფილა...

თავისუფლება – შეგნებული აუცილებლობა

თქვენს განკარგულებაშია ბარბაროსების სამი რასა: ტევტონები, კელტები და ჰუნები; პლიუს 24 სცენარი (ლეველი), თითოეული მათგანი, ერთი წინგადადგმული ნაბიჯია რომის დამხობის გზაზე. ვერ ვიტყვი, რომ გეიმპლეი სხვა სტრატეგიებისგან დიდად გამოირჩევა, მაგრამ ზოგიერთი თავისებურებანი მაინც გააჩნია.

თქვენი ძლიერება, მკაცრად განსაზღვრული და რუკაზე თვალნათლად აღნიშნული დასახლებაა, რომლის კედლების შიგნითაც სხვადასხვა ტიპის ნაგებობებს ააშენებთ. მთელი „მეურნეობა”, როგორც ყოველთვის, ორ ტიპად იყოფა – ეკონომიკური და სამხედრო. ვინაიდან სამხედრო მეურნეობა ძალიან გამარტივებულია, საუბარს ეკონომიკით დავიწყებ. მართალია, “Against Rome”-ში რესურსების რამოდენიმე სახეობაა: საკვები, ხე-ტყე, ქვა, ოქრო და ცხენები, მიუხედავად ამისა მათი „მენეჯმენტი“ დიდ პრობლემებს არ შეგიქმნით. ბევრი თამაშისგან განსხვავებით აქ არ გჭირდებათ „წახვიდე იქ, მოჭრა ეს და მოიტანო აქ”. ყველაფერს რაც გჭირდებათ დასახლების შიგნით იპოვით. ააშენეთ ექვსი ნაგებობა, დასვით მათში თითო-თითო „თავისუფალი ადამიანი“ და მორჩა – სოფელი თავისით აშენდება. რესურსების მხრივ შეზღუდვები არ არსებობს. მოკლედ – ცხოვრება საამურია!

სამაგიეროდ გაოცება გამოიწვია გადაადგილების თავისუფლების შეზღუდვებმა. იმის მაგივრად რომ ქარივით დაუდგრომელი ბარბაროსი ველად გაიჭრას და დედაბუნებაში გაიჯეჯილოს, „თავისუფალ ადამიანი“ საერთოდ ვერ გადის დასახლების გარეთ. ეს ნამდვილი აბსურდია. ისმის კითხვა: რომელი „მონობის“ წინააღმდეგ იბრძვიან ეს ბარბაროსები? ან იქნებ სხვისი მონობის დამხობას ლამობენ და საკუთარი არაფერში ენაღვლებათ? დასახლებიდან გასვლის ერთადერთი შანსი არსებობს: უნდა შექმნათ ე.წ. „სამოქალაქო“ იუნიტი, რომლის ძირითადი საქმიანობა ან ჯარის გამოკვებაა ან კიდევ მეზობელი სოფლების ძარცვა. თუმცა იუნიტებზე მოგვიანებით მოგახსენებთ. ჯერ ბარბაროსების ყოფაცხოვრებას დავუბრუნდეთ.



უძლეველი არმია :-)

ყველანი კოლექტივში

როგორც იცით, ნებისმიერი ხალხების საფუძველს, ადამიანები შეადგენენ. ისინი არ უნდა აგერიოთ „იუნიტებში”, რომლებშიც საჯარისო რაზმები იგულისხმება. კაცუნების შექმნა საკმაოდ იოლია: აშენებთ საცხოვრებელ სახლს, რითაც აღნიშნავთ, რომ მოსახლეობის ლიმიტი გაიზარდა. ამის შემდეგ მონიშნავთ იმავე სახლს და უკვე კარგად ცნობილ რგოლებსა და ისრებზე აწკაპუნებთ (ანუ ბიჭი და გოგო). სულიერი სიახლოვის იდუმალი პროცესი კადრს მიღმა რჩება, მაგრამ შედეგი რამოდენიმე წამის შემდეგ სახეზეა – ლოყებღაჟღაჟა ვაჟკაცი ან დალალებიანი ქალწული „გამომცხვარია”, თან ორივეს ჯანმრთელობა ნოლზე აქვთ. მაგრამ სუფთა ჰაერისა და ბარბაროსული კერძების წყალობით, მალე მოდიან ჯანზე. ამის გამო, რა თქმა უნდა, თქვენი საკვების მარაგი კლებას იწყებს, მაგრამ საგანგაშო ზღვარს არ უახლოვდება. პრინციპში, საკვების ერთადერთი ფუნქცია, როგორც მე მივხვდი, ჯანმრთელობის აღდგენაა. როგორც კი იუნიტი დასახლების ტერიტორიაზე შედის, მაშინვე იწყებს თვითგამოჯანმრთელებას. ასე რომ, ჰილერული მანიპულაციები არ დაგჭირდებათ, ყველაფერი გონივრულობისა და პრაქტიკულობის ჩარჩოებშია.

სამეურნეო საქმეში, ბარბაროს-ბიჭსა და ბარბაროს-გოგოს შორის პრინციპული განსხვავება არ არსებობს. თავის დანიშნულებას ორივე კარგად ასრულებს, ამით წარმოება არ დაზარალდება.



ან შემოხვალთ კოლექტივში ან ძალით შემოგიყვანთ. ყველა სტრატეგიის ძირითადი პრინციპი.

ახლა კი დროა იუნიტებზეც ვთქვათ ერთი ორი სიტყვა. ცნობილია, რომ ბარბაროსები მარტო არასოდეს იბრძოდნენ, და კოლექტივიზმის განსაკუთრებული მოთხოვნილება ჰქონდათ. ბრძოლის ველზე მთელი რაზმის მართვა მოგიწევთ და არა ერთი ჯარისკაცის (იგივე პრინციპია, მაგალითად, „Total War”-ში). ამასთანავე, ჯარი შეგიძლიათ პატარა რაზმებად დაშალოთ ან პირიქით, პატარა რაზმები ერთ დიდ არმიად გააერთიანოთ. თითოეულ რაზმში 20 კაცია.

რაზმების ფორმირებაც საკმაოდ მარტივია. აქ არ დაგჭირდებათ რამოდენიმე ტიპის ბარაკების აშენება, რათა სხვადასხვა ტიპის მეომარი მიიღოთ. უბრალოდ, ქმნით საჭირო რაოდენობის „თავისუფალ ადამიანს“, ირჩევთ ოფციას „ეკიპირება“ (Equip) (სადაც დააკონკრეტებთ ჯარისკაცების რომელი სახეობა გინდათ) და მორჩა. თითოეული იუნიტის ეკიპირება გარკვეული რაოდენობის „აბჯარაღკაზმულობა“ და ოქრო დაგიჯდებათ. აქვე, ერთ საინტერესო გარემოებასაც ავღნიშნავ: თამაშში მეომრები სქესობრივი ნიშნითაც განირჩევიან, ანუ არის მეომრის ტიპი, რომელსაც მხოლოდ თავისუფალი მოსახლე-კაცისგან მიიღებთ და ტიპი, რომელიც შეიძლება მხოლოდ მოსახლე-ქალი გახდეს.

აქვე ქურუმებსაც შევეხები. მათი გამოყენება რაიმე განსაკუთრებულ სიამოვნებას ნაღდად არ მოგანიჭებთ, თუმცა ერთი-ორი ეფექტური შესაძლებლობა კი გააჩნიათ. ქურუმს შეუძლია 4 სახის შელოცვა ისწავლოს. ოღონდ ამისთვის, ჯერ ერთი, საჭიროა საკურთხევლის აშენება. ანუ თუ ოთხივე შელოცვა გინდათ, იმავე რაოდენობის საკურთხეველი უნდა ააგოთ. არა და, დასახლება, უზომო ნამდვილად არ არის. თუმცა შენობის შექმნა, მხოლოდ საქმის ერთი ნაწილია, მეორე ნაწილი იმაში მდგომარეობს, რომ მსხვერპლ შეწირვები უნდა გააკეთოთ. ამისთვის ამოირჩიეთ ნებისმიერი „თავისუფალი ადამიანი“ და აიძულეთ მსხვერპლად შეე-



იარაღის ჩაბარება/აღების სცენა. თითქოს და შემქმნელები საქართველოს დღევანდელ სიტუაციას უმიზნებდნენ, სადღაც იქ ალბათ ურჩი ფეოდალიც იმალება :-)

►►



ყოველთვის მაინტერესებდა, რატომ წარმოუდგენია ყველას ანტიკურ ეპოქაში მებრძოლი ქალის არსებობა და თან ასეთი გარყვნილი სამოსით, საინტერესოა სად შეიძლება იბრძოლოს ასეთმა მეომარმა, მინდორში, ქალაქში, თუ...

▸▸ ▸▸

წიროს... მართლა ვერ ვხვდები რატომ ჰქვია ამ კაცუნებს „თავისუფალი". ან იქნებ ეს არის კლასიკური პროპაგანდა პროპაგანდის გამო, რომელსაც ბოლოსდაბოლოს თვითონვე დაიჯერებ? როგორც ამერიკაშია. მოკლედ, მსხვერპლშეწირვის შემდეგ გეზრდებათ მანა, ანუ როგორც აქ ეძახიან „Magic Point". იგი საკმაოდ მალე დაგეცლებათ, (თან შელოცვის სიძლიერესა და დონესაც აქვს მნიშვნელობა) რის გამოც სულ ახალ-ახალი მსხვერპლების საჭიროება ხდება. ნამდვილი ბარბაროსობაც ამას ჰქვია.

პიროვნების კულტი ისტორიაში

და ბოლოს, ბელადზე შევჩერდები. დავიწყებ იმით რომ, როგორც კი ბელადს მოკლავენ თამაში მთავრდება. ეს უკვე საკმარისია იმისთვის, რომ საკუთარ ბელადს თვალის ჩინივით გაუფრთხილდეთ. ამასთან, ბელადს რამდენიმე ძალიან საჭირო ფუნქციაც გააჩნია, რომელთა გარეშეც "Against rome"-ის დახურვა ძნელი იქნებოდა. ბელადს, ჯანმრთელობის გარდა, აქვს დიდების ხაზიც (glory points), რომელიც გმირული გამარჯვებების მიხედვით იზრდება, ხოლო სამარცხვინო დამარცხებებზე კლებულობს. დაგროვებულ დიდებას ბელადი რამოდენიმე მიმართულებით იყენებს.

ერთერთი მიმართულება რაზმების მოტივაციაა. ყოველ რაზმს მორალის მაჩვენებელი აქვს. როგორც კი იგი ნულამდე დაეცემა, ჯარისკაცები კუდამოძუებული გარბიან და ბელადის დიდებაც, შესაბამისად, იკლებს. ჩემის აზრით, ბელადის დიდების ასეთი სახით ხარჯვა არარაციონალურია. სისულელეა, როცა დიდება იხარჯება მორალზე, მაშინ როცა ეს უკანასკნელი, სრულიად უფასოდ შეგიძლიათ აღადგინოთ დასახლებაში. თან გაუგებარია – რა საჭიროა მისი აღდგენა? იმისთვის, რომ ჯარი სისხლის უკანასკნელ წვეთამდე იბრძოდეს? რათა სულ განადგურდეს? მერედა, ვის რაში სჭირდება ეს?

ვერდიქტი

მთლიანობაში შეიძლება ითქვას, რომ "Against rome" საკმაოდ ნორმალური RTS-ია. ჰიტი მისგან ვერ გამოვიდა, მართალია, მაგრამ თამაში მაინც შეიძლება. რაღაც ასპექტები მოგეწონებათ, რაღაცეები არა. არც თუ ისე ცუდი გრაფიკა, სასიამოვნო მუსიკალური ფონი. შიგადაშიგ რეალიზმის ელემენტებიც გამოერევა ხოლმე.

გულახდილად გეტყვით, თამაშისას არაერთხელ გამიჩნდა სურვილი, რომ რომაელების მხარეზე ვყოფილიყავი, ისინი უფრო ორგანიზებულები და ძლიერები არიან. თან შედარებით უფრო „სერიოზულ ზმანებში იჩითებიან". თუმცა, თუკი თქვენ იმპერიული აგრესია გაღიზიანებთ, თუკი თვლით რომ დამპყრობლური პოლიტიკა უნდა ამოიძირკვოს, მაშინ შეგიძლიათ თამამად გაუძღვეთ წინ თქვენს ურდოებს რომის გასანადგურებლად. ძირს იმპერია!



ძვირფასო მკითხველო!

გამარჯობა გულითადო მკითხველო, მადლობას გიხდით რომ შეიძინეთ ჩვენი ჟურნალი.

ჟურნალში გამოყენებულია წერის ცოტაოდენ თავისუფალი სტილი, რომელიც საკმაოდ შორსაა ქართული ლიტერატურული ენისგან. ჩვენ შევეცადეთ მკითხველთან გვესაუბრა ისე როგორც ჩვეულებრივ ცხოვრებაში, ქუჩაში, სამსახურში, მეგობართან. როგორც ხვდებით კომპიუტერული ტექნოლოგიები შორსაა ლიტერატურისგან, ამიტომ იმედი გვაქვს მკითხველი არ გაგვიბრაზდება ამ გარემოებაზე.

ასევე დიდი იმედი გვაქვს თქვენს გამოხმაურებაზე, ნებისმიერი შენიშვნა, იდეა, სურვილი გამოგვიგზავნეთ საკონტაქტო ფოსტაზე: info@compinfo.ge. ველით თქვენს სურვილებს, რაზე გსურთ ინფორმაციის მიღება, რა უფრო იქნება თქვენთვის საინტერესო, რის განხილვას ისურვებდით.

რედაქციას სურს ასევე მოაწყოს კონკურსები ფასიანი პრიზების გათამაშებით, აქ ჩვენ თქვენი დახმარება გვესაჭიროება, კერძოდ როგორი ტიპის კონკურსები გირჩევნიათ, ერთი კონკრეტული კითხვა და მასზე გაცემული პასუხი თუ კითხვებისგან შემდგარი კოქტეილი.

გარდა იმ ჟურნალისა, რომელიც ახლა ხელში გიჭირავთ არ დაგავიწყდეთ, რომ არსებობს ჩვენი ინტერნეტ გვერდი **www.compinfo.ge**, საიდანაც შეგიძლიათ ჩამოქაჩოთ ჩვენი ელექტრონული ჟურნალები კომპიუტერების შესახებ. ელექტრონული ჟურნალები ვრცელდება უფასოდ, ერთადერთი თქვენგან რაც მოითხოვება ეს არის შესაბამის მისამართზე შესვლა და სასურველი ნომრის ჩამოქაჩვა. ჰო მართლა ნაბეჭდი და ელექტრონული ჟურნალების ვერსიები ერთმანეთისგან განსხვავდება და სტატიები არ მეორდება. ასე, რომ თუ ბევრი საინტერესოს გაგება გსურთ საჭიროა ერთიც და მეორეც იქონიოთ, თუ თქვენ კომპიუტერი არა გაქვთ ან ინტერნეტში შესვლა შეზღუდული გაქვთ, მაშინ იკითხეთ ჩვენი ნაბეჭდი ჟურნალი, შევეცდებით ყველაფერზე ვისაუბროთ და გამოტოვებული სტატიების კომპენსირება მოვახდინოთ. აბა მაგრად! მომავალ შეხვედრამდე



გაზარდეთ
ეფექტურობა,
პროდუქტიულობა
და
კონკურენტუნარიანობა!



გამოიყენეთ
პერსონალური კომპიუტერი,
რომელიც
ერთდროულად რამოდენიმე
პრობლემას მოგიხსნით





კომპიუტერული კომპანია ალტა
გთავაზობთ კომპიუტერებს სახლისთვის
Intel® Pentium® 4-ის ბაზაზე
HT ტექნოლოგით



0194 საქართველო, თბილისი, საბურთალოს ქ. #35
ტელ.: (+995 32) 252403, 252405 ფაქსი: (+995 32) 252402
e-mail: info@alta.com.ge www.alta.com.ge